Vol.254

《寄生前夜》新作揭秘·《第二国度》PS3版正式公布！

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

特稿

不曾熄灭的引擎

烈火战车系列十六年回顾

攻略透解

变形金刚 塞博坦之战

异度之刃

特别企划

足球游戏的明星代言人

特快专递

Love Plus+

E3 2010专题式全面解读

全景E3 畅想新十年

130分钟高画质DVD影像+97页大魄力报道

13大专题完全解构E3

3DS极速现场体验｜索尼微软体感魔力对决

新型X360完全剖析｜E3展前方亲历

海量新作独家资讯｜车枪世界谁能称王

2010.7B

定价：RMB 15.00

ISSN 1008-0600

14>



Gamehalo 三大厂商展前发布会 详尽影像

E3新作影像集锦｜潜龙谍影 崛起｜生化危机 启示录｜杀戮地带3｜战神 斯巴达之魂

光环 致远星｜漫画英雄对Capcom 3｜战争机器3 发布会现场试玩｜任天堂3DS广告

本期赠品



160页特刊 +130分钟DVD

CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

P3 特刊钜献



全景E3 畅想新十年

E3 2010专题式全面解读

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

P115 攻略透解



异度之刃

实用技术 GUIDE & REVIEW

P108



变形金刚 塞博坦之战

P140 特别企划



足球游戏的明星代言人

P135 特稿



不曾熄灭的引擎

《烈火战车》系列十六年回顾

游戏文化 GAME & CULTURE



总第254期 7B

COVER STAFF

封面用图：《潜龙谍影 崛起》
封面设计：一刀

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



读编交流 EDITOR & READER

收藏者：

收藏日期：

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容



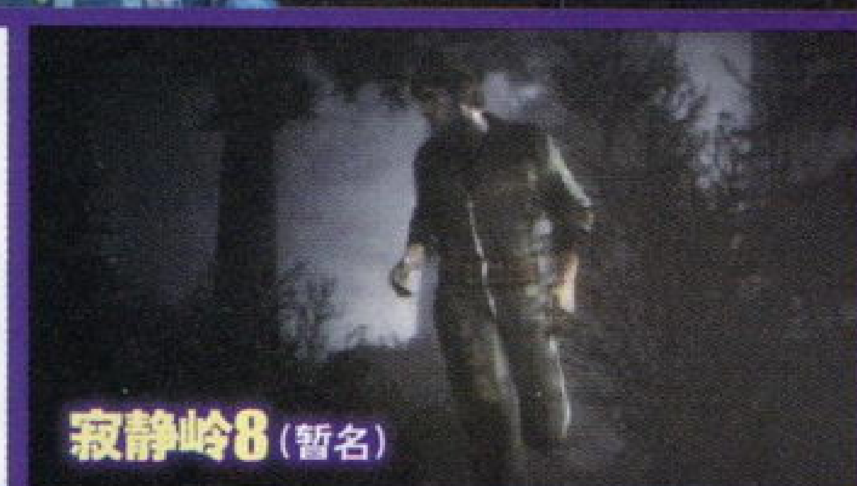






E3 2010三大厂商展前发布会详尽影像报道





征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO！





特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

异度之刃 ① Nintendo/モノリスソフト ② 角色扮演 ③
Wii ④ Xenoblade ⑤ 日版 ⑥
2010年6月10日 ⑦ 1人 ⑧ 6800日元 ⑨
⑩ ⑪ 对应玩家年龄：12岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

缩写	说明
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
一编室主任：高晓兰
二编室主任：郑 翔

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：席 嘉
　　　　　马 骏
市场部主任：勾佳祺
印务总监：肖明友

编　　委：冯 健
　　　　　王锐愚
　　　　　林思远
　　　　　颜 君
　　　　　江 浩
　　　　　龚诗钊

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:620000400031
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2010年7月16日
定　　价：人民币15.00元



全景E3 畅想新十年

E3 2010专题式全面解读

E3 2010 专题式全面解读游戏索引

同一机种的游戏名单以汉语拼音排列如下：

3DS

译名	厂商	类型	发售日	页码
DJ 英雄	Activision	音乐	未定	14
动物之森	Nintendo	模拟经营	未定	14
钢铁潜水员	Nintendo	动作	未定	13
光之神话 升起	Nintendo	动作	未定	13
生化危机 启示录	Capcom	动作	未定	14
纸片马里奥	Nintendo	动作	未定	14

NDS

译名	厂商	类型	发售日	页码
007 黄金眼	Nintendo	主视角射击	2010 年冬	42
超级神笔小子	Warner Bros.	益智	2010 年秋	42
黄金的太阳 黑暗黎明	Nintendo	角色扮演	2010 年内	43
火焰之纹章 新·纹章之谜 光与影的英雄	Nintendo	策略角色扮演	2010 年 7 月 15 日	40

PS3

译名	厂商	类型	发售日	页码
GT 赛车 5	SCE	竞速	2010 年 11 月 2 日	32
刺客信条 兄弟会	Ubisoft	动作	2010 年内	66
恶魔城 暗影之王	Konami	动作	2010 年内	75
孤岛危机 2	EA	主视角射击	2010 年冬	32 46
海豹突击队 4	SCE	主视角射击	2010 年冬	46
黑光 目标击毙	Ignition Entertainmen	主视角射击	2010 年 10 月	46
横冲直撞 旧金山	Ubisoft	动作	2010 年秋	62
机车风暴 启示录	SCE	竞速	2011 年内	32 62
极品飞车 热力追踪	EA	竞速	2010 年 11 月 16 日	61
狂暴	Bethesda	主视角射击	2011 年内	52
烈火战车	SCE	竞速	2011 年内	63
灵异恐惧 3	Warner Bros.	主视角射击	2010 年内	56
漫画英雄对 Capcom 3	Capcom	格斗	2011 年内	86
潜龙谍影 崛起	Konami	动作	2011 年内	69
荣誉勋章	EA	主视角射击	2010 年 10 月 20 日	50
入口 2	Valve	主视角射击	2011 年内	82
丧尸围城 2	Capcom	动作	2010 年 9 月 28 日	78
杀戮地带 3	SCE	主视角射击	2011 年 2 月	32
使命召唤 黑暗行动	Activision	主视角射击	2010 年 11 月 9 日	47
死亡空间 2	EA	动作射击	2011 年 3 月 31 日	54
特别行动 前线	2K Games	主视角射击	2011 年内	47
无名英雄 2	SCE	动作	2011 年内	84
无限试驾 2	Atari	竞速	2010 年 9 月 21 日	62
伊甸之子	Ubisoft	射击	2011 年初	18
幽灵行动 未来战士	Ubisoft	主视角射击	2011 年第一季度	58
征服	SEGA	动作射击	2010 年冬季	60
子弹风暴	EA	主视角射击	2011 年 2 月 22 日	47

PSP

译名	厂商	类型	发售日	页码
啪嗒嘭 3	SCE	动作	2010 年 9 月 4 日	72
战神 斯巴达之魂	SCE	动作	2010 年内第四季度	80

Wii

译名	厂商	类型	发售日	页码
超级大金刚 回归	Nintendo	平台动作	2010 年内	35
经典米奇	Disney	动作	2010 年冬	42
马里奥运动合集	Nintendo	体育	2011 年内	43
塞尔达传说 天空之剑	Nintendo	动作冒险	2011 年内	36
星之卡比 毛线史诗	Nintendo	平台动作	2010 年秋	38

X360

译名	厂商	类型	发售日	页码
Kinect 大冒险	Microsoft	动作	2010 年 11 月	23
Kinect 动物	Microsoft	模拟育成	2010 年 11 月	19
Kinect 欢乐赛车	Microsoft	竞速	2010 年 11 月	23
Kinect 体育	Microsoft	体育	2010 年 11 月 1 日	20
刺客信条 兄弟会	Ubisoft	动作	2010 年内	66
恶魔城 暗影之王	Konami	动作	2010 年内	75
恶魔城 绝望的协奏曲	Konami	动作	未定	76
孤岛危机 2	EA	主视角射击	2010 年冬	46
光环 致远星	Microsoft	主视角射击	2010 年冬	48
黑光 目标击毙	Ignition Entertainmen	主视角射击	2010 年 10 月	46
横冲直撞 旧金山	Ubisoft	动作	2010 年秋	61
极品飞车 热力追踪	EA	竞速	2010 年 11 月 16 日	61
极限竞速 Kinect（暂名）	Microsoft	竞速	2010 年 11 月	22
狂暴	Bethesda	主视角射击	2011 年内	52
灵异恐惧 3	Warner Bros.	主视角射击	2010 年内	56
漫画英雄对 Capcom 3	Capcom	格斗	2011 年内	86
潜龙谍影 崛起	Konami	动作	2011 年内	69
荣誉勋章	EA	主视角射击	2010 年 10 月 20 日	50
入口 2	Valve	主视角射击	2011 年内	82
丧尸围城 2	Capcom	动作	2010 年 9 月 28 日	78
神鬼寓言 3	Microsoft	动作角色扮演	2010 年 10 月 26 日	64
使命召唤 黑暗行动	Activision	主视角射击	2010 年 11 月 9 日	47
死亡空间 2	EA	动作射击	2011 年 3 月 31 日	54
塑形 健身进化	Ubisoft	体育	2010 年 11 月	21
特别行动 前线	2K Games	主视角射击	2011 年内	47
无名英雄 2	SCE	动作	2011 年内	84
无限试驾 2	Atari	竞速	2010 年 9 月 21 日	62
舞蹈中心	Harmonix	音乐	2010 年 11 月	23
伊甸之子	Ubisoft	射击	2011 年初	18
幽灵行动 未来战士	Ubisoft	主视角射击	2011 年第一季度	58
战争机器 3	Microsoft	动作射击	2011 年 4 月 5 日	47
征服	SEGA	动作射击	2010 年冬	60
子弹风暴	EA	主视角射击	2011 年 2 月 22 日	47



■《牧场物语》系列"在美国由Natsume发行。Natsume的展台非常可爱，是全场亮点。



■这妹子玩的是《荣誉勋章》，真人的正面非常迷人。



■光荣在现场供了个神台。



■EA在现场搞了个枪展，吸引了一大批军事迷前去瞻仰，大家都高兴到不记得这是什么游戏的宣传了。



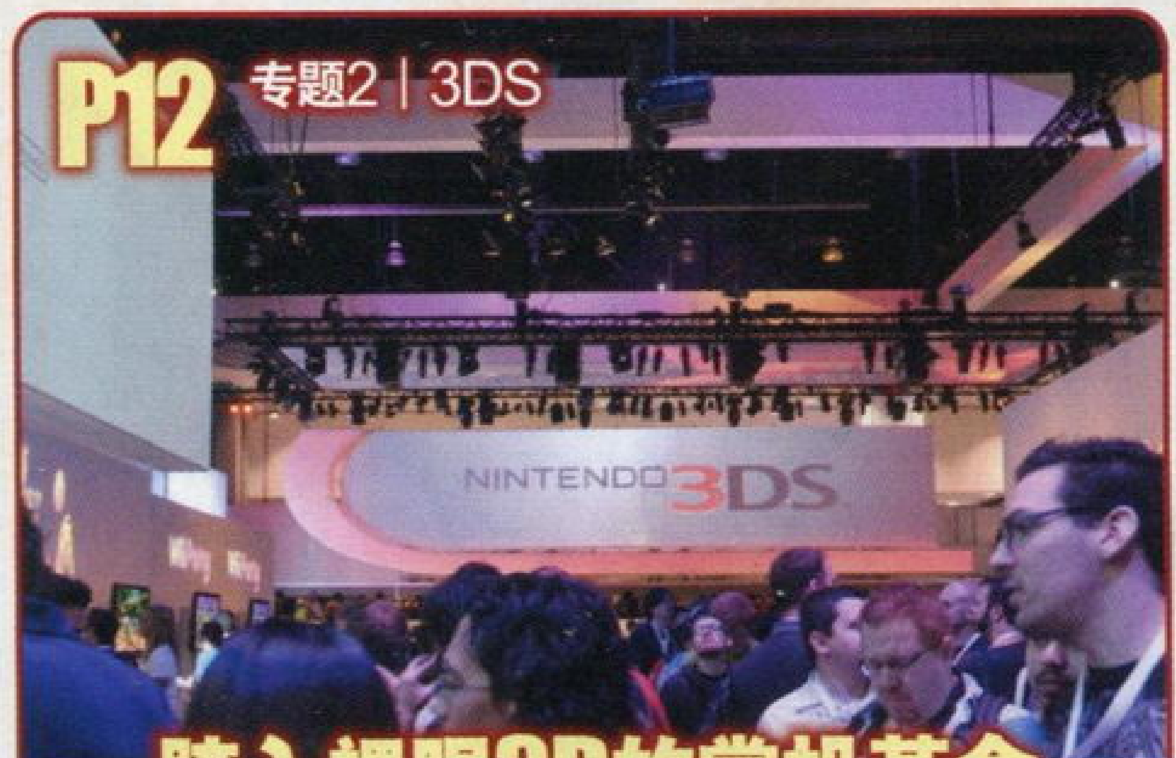
■超大屏幕下的《使命召唤 黑色行动》视频，无比震撼。


■大厅里《光环 致远星》的模型，这种神物只要敢开价就有人敢收。



■乐高风格的哈利波特，看起来远不如刚出的游戏那么动人。













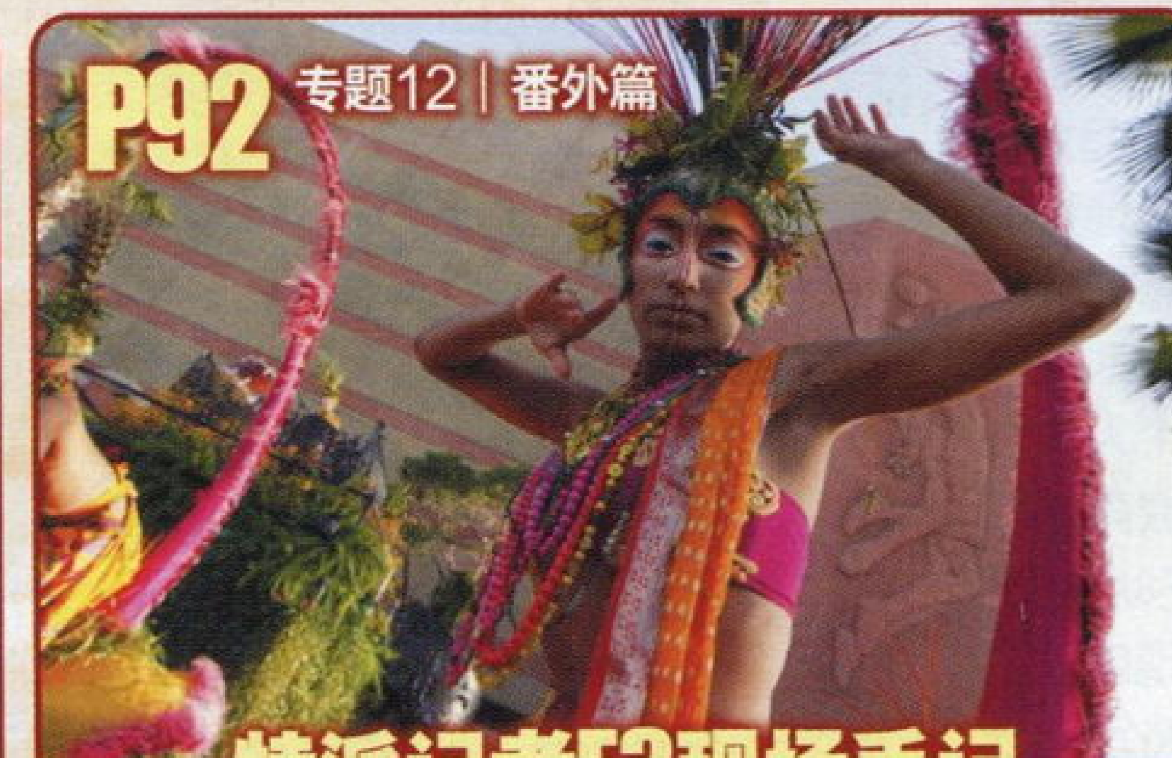














E3 2010
专题1
前哨战
关键词
任天堂称霸 | 微软豪气
索尼疲软

FEATURE 1-1

今年是充满改变的一年

微软E3 2010发布会亲历

文 Huilei 美编 一刀

由于在微软展前发布会的前一天晚上参加了举办到深夜的Kinect发布体验活动，回来后还要整理资料以及准备今天的发布会，导致只睡了四小时左右。早上7点钟，被闹钟吵醒的我起床稍微洗漱了一下，然后背着背包抓起一罐红牛就出发了。



▲微软发布会现场外围，由于去的很早，所以刚到排队的地方时前方没几个人。

去年微软发布会的场所盖伦中心被用来举办Kinect发布活动，所以今天发布会的场所不得不选在了位于洛杉矶市中心的威尔顿剧院(Wiltern Theater)。拥有八十年历史的威尔顿剧院只能容纳2300人左右，相对于盖伦中心可以容纳万人的规模来说要小很多。这也就意味着很多没有预先注册的媒体人员无法像去年那样进入会场。而另一方面，会场选在市中心也就意味着交通和停车是一个非常要命的问题。我到达会场的时候还不到8点，但会场周围的道路都已经进入了半戒严状态，有不少交警在紧张地指挥着车流和人流，而最近的几处停车场也都只对持有特别通行证的人开放。我开着车绕了好几圈后终于在离会场两个街区的地方找到了个停车位，然后马不停蹄地赶到入口的地方等候。个人一直觉得美国人并不是很喜欢赶大早起来排队，而此次发布会再次验证了这一观点：发布会按计划将于上午10点举行，而我在8点到达非广播媒体(Non-broadcast Media)入口的时候，才发现自己竟然排在了队伍的最前面……等待的过程中不时会有持有特别通行证的人提前入场，而其中一位在经过我之后才被我认出是小岛秀夫！可惜当时手慢，没来得及拍下来……

CHECK1 X360的大作盛宴

8:30左右，外圈入口正式开放，我顺着指示牌来到了威尔顿剧院的大门前开始新一轮的等待。这次等待持续了近一个半小时，直到9:50左右才可以正式入场。而在这一过程中，排队的人数迅速增加，队伍很快就转过了街角。入场后我第一时间赶到第三排占了个好位置并设置好相机。场内一如既往地采用了"X360绿"作为发布会的主色调，而台上三块巨大屏幕下方高低错落地布置着沙发、小桌子以及数台X360和Kinect，再次验证了微软今年宣传的重点：家庭娱乐。

上午10:30，在比原定时间晚了半小时之后，全场灯光暗下，微软E3 2010发布会终于正式开始了。大屏幕上首先播放了"《COD》系列"最新作《使命召唤 黑暗行动》的最新宣传片作为开场，之后该作开发公司Treyarch的负责人Mark Lamia更是亲自上台为观众们进行游戏的实际试玩演示。由于我不是FPS类型游戏的玩家，也基本没玩过"《COD》系列"，所以无法对这段试玩演示做出精准的评价。但单就画面而言，感觉本作在本世代主机里面也算是出类拔萃的了。而由于前段时间《现代战争2》开发公司Infinity Ward的两位原负责人和母公司Activision的诉讼官司闹得沸沸扬扬，并最终导致Infinity Ward因多名员工离职而元气大伤，因此作为"《COD》系列"第7作的本作之最终表现很大程度上会影响该系列的未来走向。

开场游戏过后，风度翩翩的微软互动娱乐业务副总裁Don Mattrick走上前台，宣布了一份和Activision的限期独占合约——至2012为止，"《COD》系列"的所有下载内容都将在X360上率先推出。"今年是Xbox问世以来的第十年，也是我们最重要的充满改变的



■《使命召唤 黑暗行动》游戏实际试玩，画面看着不错，不知道是否比《现代战争2》强。

一年。我们正在改变你玩游戏的方式和享受其他娱乐的方式，也正在改变你和朋友家人互动的方式。”在做了一番热情洋溢的开场白之后，Don请出了今天发布会的第一位大牌：小岛秀夫。小岛君显然为了这次发布会做了相当的准备，竟然采用了英语来进行演说，让不少观众都会心一笑。稍后，《潜龙谍影 崛起》的制作人松山重信上台接替小岛，为大家介绍了该作的新系统“斩夺”并播放了最新的宣传片。从宣传片上看，该作采用了升级过的《MGS4》引擎并使用了不少原有的素材，画面效果一流，尤其是因其惊人的物理系统而实现的断肢乱飞的重口味情景令在场的美国记者们叫好声不断。

紧接着，Microsoft Game Studios副总裁Phil Spencer率领着以Epic Games设计总监Cliff B为首的几位大牌为大家带来了《战争机器3》、《神鬼寓言III》、《代号 王国》(Codename Kingdoms)、《光环 致远星》等数款第一方和第三方独占大作。虽然这几款独占游戏对于日式游戏玩家而言也许不是很有吸引力，但它们在欧美核心玩家市场所具有的号召力绝非一般游戏可比。而话说回来，之前的两款游戏《使命召唤 黑暗行动》和《潜龙谍影 崛起》虽然是跨平台的，但很有趣的是相对于它们在微软发布会上的大出风头，索尼发布会基本没有给这两款游戏什么镜头和特别关注(当然这是后话了)。由于前者已经确定了针对X360下载内容的限期独占，我们是否可以期待后者也会有类似的协议呢?



▲《潜龙谍影 崛起》制作人松山重信(Shigenobu Matsuyama)介绍游戏的“斩夺”系统。

CHECK 2 Kinect：延迟现象有些吓人

如果说发布会前半场是针对核心玩家的传统游戏盛宴，那么后半场可说是针对非核心玩家的Kinect专场。昨晚那场Kinect发布活动虽然让人看得很过瘾，但采用预录视频以及没有公布相关细节这两点总让人觉得很遗憾。而这两个问题在今天的发布会上都得到了较好的解答。

本节一开始，Xbox LIVE企业副总裁Marc Whitten就上台为大家带来了基于Xbox LIVE的Kinect在线高清视频播放和视频聊天(VideoKinect)的演示。而且这两项应用还可以结合起来，让用户和朋友一起远程共同观看在线视频。从演示中可以看到，Kinect支持较为精确的动作和语音输入，而且识别成功率相当不错——至少在现场演示中没有出现任何识别错误。个人觉得比较有意思的一点是Kinect的语音识别采用了关键字的方式：你可以用“Xbox+命令”的方式——比如“Xbox Play”，“Xbox Pause”——来对Kinect进行语音输入。这种方式应该可以在相当程度上减少误输入(尤其是在视频聊天过程中)。不过现今的Kinect语音输入似乎只支持英语，不知道在发售的时候是否会有中文支持。

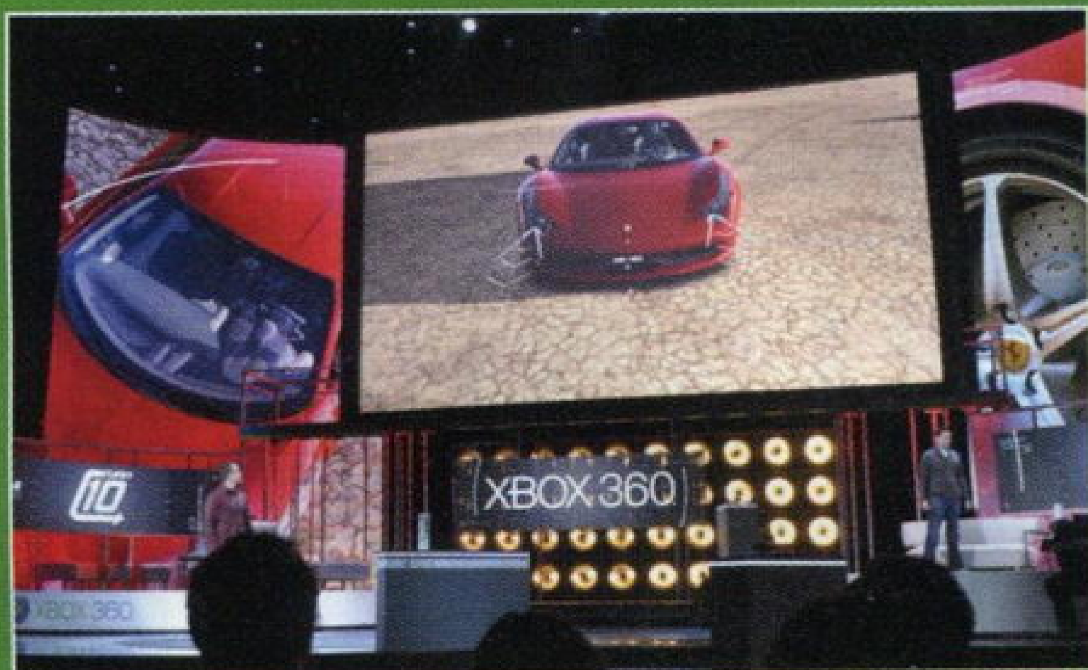
之后ESPN的两位著名解说员Josh Elliott和Trey Wingo一起上台，为大家带来了Xbox LIVE上的ESPN服务。这一服务完全支持Kinect，可以让用户和朋友们一起以Xbox LIVE Avatar的形式在虚拟的球场大厅里观看各类体育赛事并进行一些互动(比如给自己喜欢的球队加油，回答一些问答题)，而且“不会增加任何费用”——当然不用明说也知道，此项服务只针对金会员。虽然这项服务的宣布让在场的不少美国记者惊呼不已，但对于国内的玩家而言，这就像之前的NetFlix等地区限制服务一样没有任何意义。

正餐时间终于开始了。在去年微软E3发布会上大出风头的Kinect项目创意总监Kudo Tsunoda走上台面，为大家带来了包括《Kinect动物》、《Kinect体育》、《Kinect欢乐赛车》、《Kinect大冒险》、《塑形 健身进化》和《舞蹈中心》在内的Kinect首发游戏大餐。由于游戏的内容在昨晚的发布活动上已大致了解过，而这次采用的又全都是现场实机演示，所以我更为关注实际游戏过程中Kinect的延迟表现。必须承认，Kinect的延迟相对于Wii遥控器手柄而言更为明显，但在大多数演示中也还处于可以接受的范围内。只是对于像《塑形 健身进化》这样需要进行全身捕捉和大量粒子计算的游戏而言，那看上去至少300毫秒的延迟实在是有些吓人。

Phil Spencer重新站了上来，向全场观众宣布了Kinect的发售计划：Kinect将于2010年11月4日于北美发售，且将会有15款首发游戏护航。不过对于大家最关心的价格问题，Phil Spencer却没有透露任何相关信息。(后来GameStop和Amazon透露了价格为149.99美元，不过这是后话了)这之后演示的是两款将于2011年发售的Kinect游戏：《星球大战》和《极限竞速4》。前者只是重播了一次昨晚的宣传片，而后者则是实机演示——利用Kinect强大的识别能力，玩家可以身临其境地对自己的爱车进行从内到外的观赏和操作，让人觉得新鲜感十足。

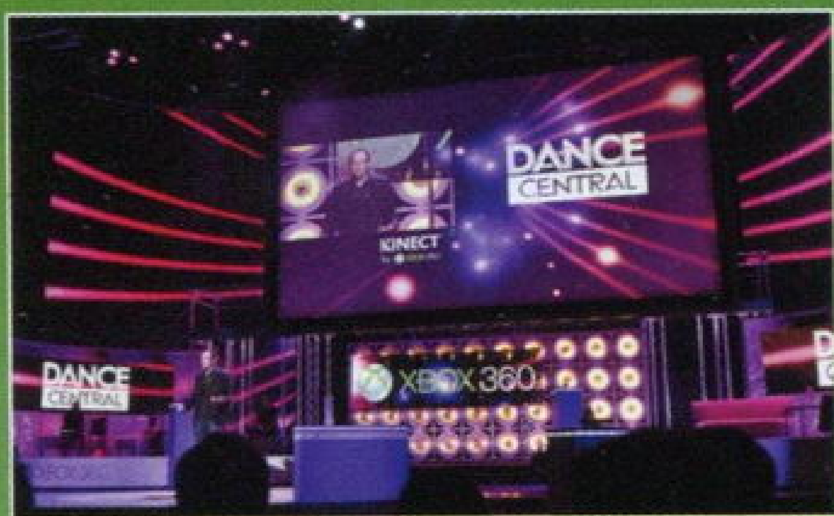
■Kinect发售时会有15款游戏支持。





▲Turn 10 Studio的人介绍支持Kinect的《极限竞速4》。玩家可以实际参观自己的跑车，甚至开车门坐进驾驶室，感觉很棒。

▶《塑形 健身进化》实际演示，屏幕中间那个红色的人形就是捕捉到的玩家形体，注意连脱衣服都能捕捉出来。不过也许是运算量过大的缘故吧，延迟比较明显，估计超过半秒了。





◀Harmonix创始人兼CEO Alex Rigopulos对《舞蹈中心》进行了介绍，表示这款游戏会有很多下载歌曲的支持。

CHECK 3 跟着微软有肉吃

发布会的最高潮是由再次走上前台的Don Mattrick所带来的。在回顾过去并展望未来之后，Don拿起了身边那台X360——确切地说，应该是X360的外壳——此时，一台全新外型的黑色X360第一次被呈现于世人面前。这就是那款传闻已久的新型X360。“更光滑，更小，更安静，搭载250GB硬盘并支持802.11N无线局域网。你们一定想知道它有多贵吧?——它的价格是和老版本一样的299美元。你们也一定想知道啥时候才能买到它吧?——我很高兴地告诉你们，我们将从今天开始向零售商发货，而你们将能够于本周晚些时候买到它。”未等全场掌声落下，Don接着说：“不过，如果你是这场发布会的现场观众，那我们将会在今天将一台免费的新X360邮寄给你。”这一出乎意料的大方举措让全场气氛一下子涨到了顶点，而这场精彩纷呈的发布会也在在场观众们热烈的掌声和欢呼声中落下了帷幕——看来，我得好好想想该如何处理家里那台老X360了……

如果说在去年的E3发布会上微软给人们许下了一个名为“初生计划”的美好承诺，那么在今年的E3发布会上，微软终于向全世界证明自己已经实现了那个承诺——虽然也许并不如原先想像的那么完美。而在原先的核心玩家市场上，微软也为今年圣诞商战准备了足够丰盛的节日游戏大餐。即使今年没有像前两年挖来《FF X III》和《MGS 崛起》那样的大惊喜，但这场发布会的总体素质足以用“精彩”二字来形容。



■门厅里供给记者拍照的新型X360样机。

FEATURE 1-2

创造游戏新次元

任天堂E3 2010发布会随笔

文 Huilei 美编 一刀

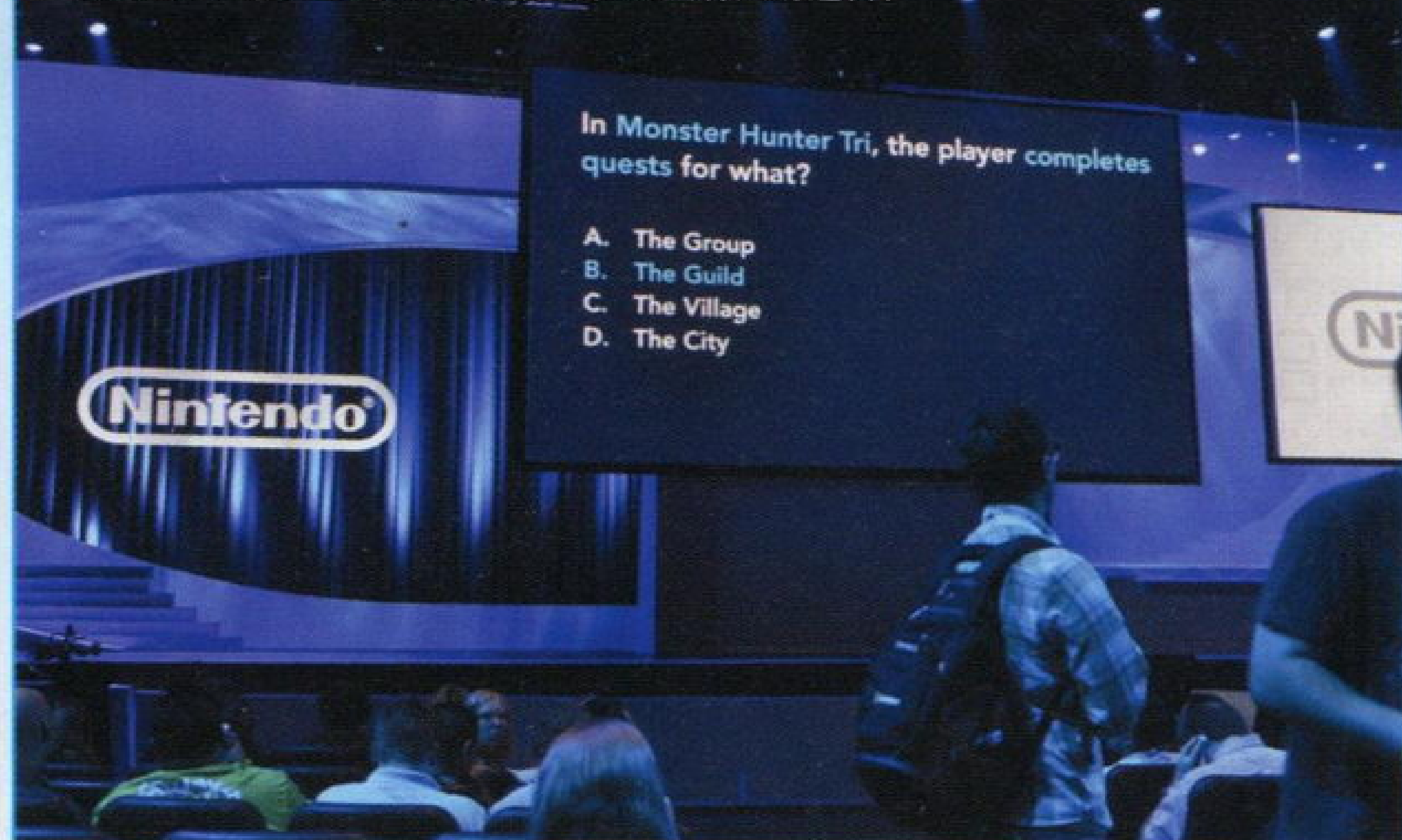
今年的任天堂发布会选在洛杉矶市中心的诺基亚剧院(Nokia Theater)举行，而其旁边就是去年任天堂发布会的举办场所诺基亚广场(Nokia Plaza)。虽然那附近的停车状况比昨天的威尔顿剧院要好一些，但由于发布会预定于上午9点开始，比昨天还早一个小时，我不得不在早上6点刚过就起床。

到达诺基亚剧院并停好车的时候才刚过7点。剧院前的广场上已经开始慢慢聚集参加发布会的记者们。由于之前没来得及在网上提前注册，所以必须先在现场完成注册手续才能获得入场的通行证。也许我去得比较早吧，竟然排在了现场注册队伍的第一个……现场注册的手续很快就办完了，这一过程中工作人员并没有进行过多的验证和询问。而这一高效的办事效率也使得我能排在入场队伍很靠前的位置。

很有意思的是，排在我前面的一个白人小伙子居然是任天堂的员工——任天堂还真是一视同仁啊。排队过程中我跟他稍微聊了一下。我问："今年的发布会应该不会像去年那样进行现场直播了吧？"他笑道："应该不会了吧，去年抱怨比较多的样子。"我继续问："能不能透露一下今年发布会的内容呢？"他拿起手中一份文稿，无奈地笑着说："其实我也不知道啊。你看，这些是公司员工们对发布会所做的猜测。"我扫了一眼，那文稿似乎是打印出来的网页，上边还有宫本茂和林克的图片。我只能耸了耸肩，看来任天堂保密措施做得真的很不错啊。

CHECK 1 开场的惊喜

入场程序在7:50左右正式开始了。虽然入场时要像机场安检那样彻底检查随身携带物品，但由于诺基亚剧院有多个入口供人们排队，所以入场速度还是比较快的。入场后我找了个靠近VIP席的座位坐下，开始设置相机并尝试用笔记本连接无线局域网。然后我才惊讶地发现，与昨天的威尔顿剧院不同，诺基亚剧院竟然没有开放的无线局域网！这也就意味着我无法像昨天那样用能自动保存日期时间的某网络文档来记录发布会。好吧，其实用普通文本文档敲笔记也不算太糟糕……



■开场前大屏幕上反复放着这种跟任天堂有关的题目。

整个诺基亚剧院内被蓝色的主色调所笼罩，场内的几块大屏幕也和去年一样，循环播放着一些跟任天堂或游戏业有关的趣味问答，比如"《怪物猎人3》中玩家的任务来自于哪里？(猎人公会)"和"美国的网络游戏玩家中女性占多少百分比？(43%)"这样的四选一题目，题目出现几秒之后给出答案。仔细看看也还真能了解到不少平时没注意到的细节。

上午9点，大屏幕上开始出现10秒倒数计时，然后本场发布会正式开始。任天堂美国分社社长Reggie Fils-Aime首先走上前台，阐述了一番其对游戏体验和科技的看法："……科技只是一个工具，而真正重要的是游戏体验。只有当科技和游戏设计完美结合的时候，最好的游戏体验才会诞生……而今年，我们想向您展示任天堂如何再一次地提升了游戏体验的标准。"开场白之后，全场灯光暗下，然后大屏幕上开始出现林克骑马飞驰的画面。在场所有人一开始都有些懵了，片刻之后全场爆发出雷鸣般的掌声和欢呼声。没想到那款传说中开发已久的《塞尔达传说》系列最新作——Wii版的《塞尔达传说 天空之剑》竟然会第一个登场！而稍后宫本茂大神的亲自登台演示，更是让所有在场观众激动难抑。相对于前作《黄昏公主》而言，



■开场就是《塞尔达》新作，宫本茂现身大屏幕讲解。

本作借助Wii MotionPlus在体感操作机制方面得到了大幅强化，而其画面也有了一定的进化(这也是因为前作的画面在Wii上面来说实在是太出色了)，带着一种油画般的厚重感。不过宫本大神所持的遥控器手柄在演示过程中似乎受到现场一些无线网络使用的干扰而出现了偶尔失灵的情况，我这才理解为何任天堂没有为在场记者准备开放的无线局域网。

CHECK 2 大作不停 掌声不断


■著名游戏设计师Warren Specter讲解他的米老鼠游戏。

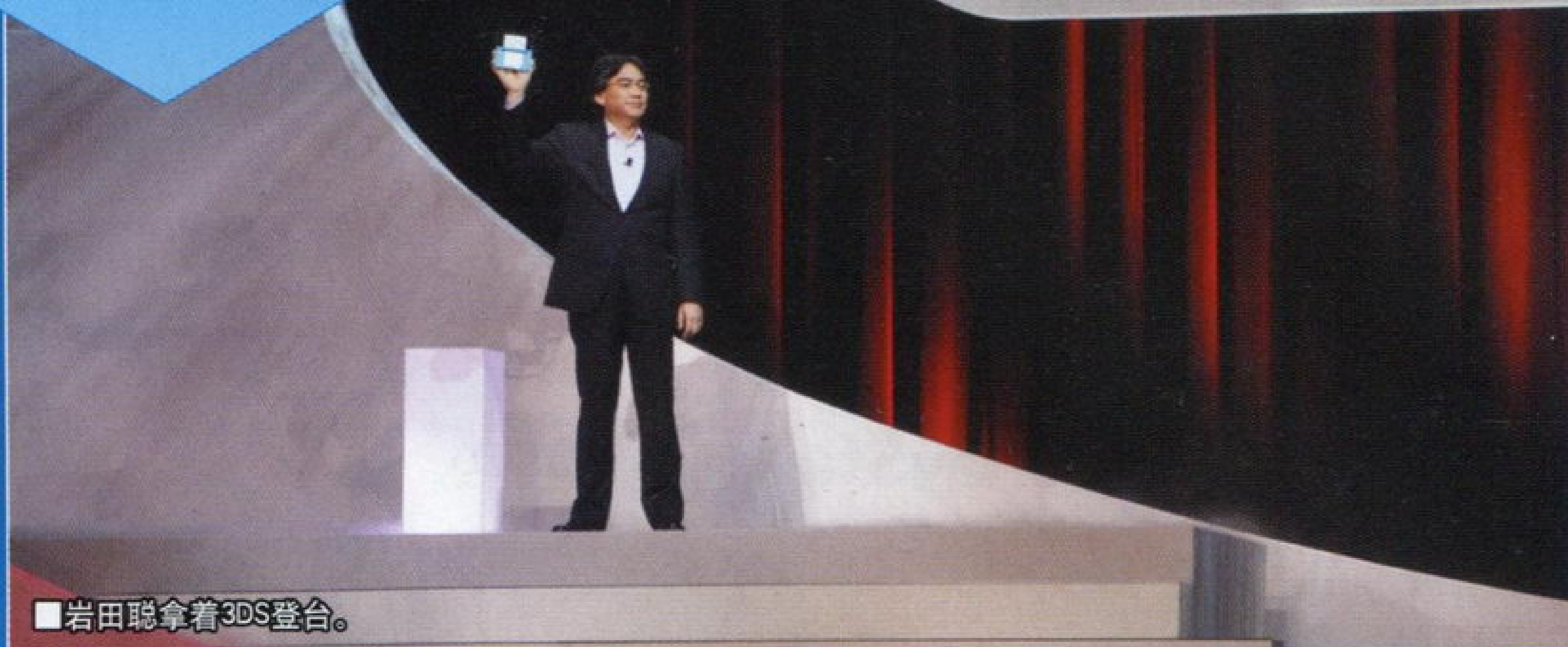
之后Reggie再次出场，为大家带来了包括《NBA Jam》、《马里奥运动混合版》、《Wii聚会》和《跳舞啦2》在内的几款体育/健身游戏。虽然在场记者对于这些"妇幼健身类"游戏没有太大的反应，但它们的市场影响力是绝对不容小瞧的。而之后两款经典游戏的续作则在场内掀起了不小的波澜：一款是当年在GBA上征服了众多日式RPG爱好者的"《黄金的太阳》系列"于NDS上推出的续作《黄金的太阳 黑暗黎明》，另一款则是当年在N64上狂卖800万份以上的传说级FPS游戏《007黄金眼》于Wii上推出的新作。而这两个独占的重磅炸弹都将于今年圣诞商战期间推出！

Reggie并没打算让在场观众们的掌声就此打住。接下来的时间里，数款独占大作逐一登场。先是著名游戏设计师Warren Specter上台为大家介绍以米老鼠为主角的平台动作游戏《经典米奇》，然后是《星之卡比 毛线史诗》、《DQIX》美版以及由任天堂和Team Ninja合作的《银河战士 另一个M》这三款具有相当市场潜力的大作。作为本阶段收尾的《超级大金刚 回归》(Donkey Kong Country Returns)将场内气氛推向了一个小高潮。作为任天堂的招牌游戏之一，"《大金刚》系列"在欧美市场一直拥有超高的人气和口碑，而本作也将是自2004年《大金刚：丛林节拍》之后的首款正统续作！



■Reggie宣布《超级大金刚 回归》时全场狂乐。

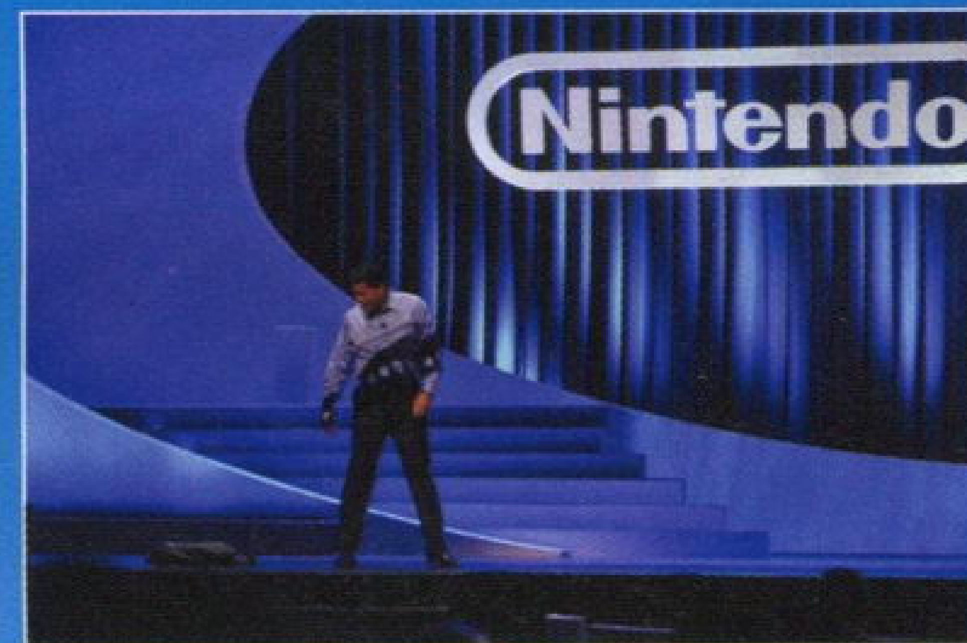
CHECK 3 高潮



■岩田聪拿着3DS登台。

静待片刻后，Reggie话题一转，开始谈论起游戏的未来发展。而在场观众们也都估计到压轴好戏终于要开始了。果不其然，在对必须使用3D眼镜的3D娱乐进行了一番挖苦之后，Reggie引出了这场发布会的最大焦点：任天堂3DS。在播放了一个关于3D成像发展历史的宣传片之后，任天堂社长岩田聪走上台面，为大家带来了这台传说中可以裸眼3D成像的最新掌机。虽然岩田聪的英语已经进步到我基本都能听懂的程度，但由于3DS上屏所显示的3D图像无法通过摄像机在现场的大屏幕上看到，所以对于其实际效果我仍旧有些云里雾里。不过随后公布的《光之神话 升起》马上就吸引住了我的注意力。该系列于1986年发售的第一部作品是一款无可争议的经典之作，而本作更是该系列近20年来首次公布的新作。此外，从该作的宣传片上看，3DS的画面处理能力应该至少能达到Wii的水准。岩田聪紧接着放出了一份名单，其上有包括Capcom、Konami、EA等在内的超过20个支持3DS的第三方游戏公司。而像《莱顿教授》、《王国之心》、《生化危机》和《潜龙谍影》这些著名游戏系列的公布，也让场内记者们发出一波又一波的惊叹。

为了让在场观众们对3DS有更好的理解，接下来播放了两段视频。第一段是多位著名游戏设计师对于3DS看法访谈的剪辑，而第二段则是由岩田聪、宫本茂以及Reggie这三位任天堂三巨头共同出演的宣传片。当Reggie穿着被库巴大王喷得破破烂烂的西服重新走回台上的时候，全场观众都笑着对其表演报以热烈的掌声。不得不承认，这哥们儿实在是太有表演天赋了！



▲Reggie再上场时西装已被烧得都是洞了，脱掉脱掉。

CHECK 4 尾声


■发布会结束前众ShowGirl上台，准备给观众近身体验3DS。

就在整场发布会即将结束之时，Reggie又使出了一个在场观众没有料到的杀手锏：发布会结束后，在场观众们可以于现场试玩3DS和《塞尔达传说 天空之剑》！Reggie话音未落，数十名任天堂ShowGirl从后台面带微笑走出，各自在手中捧着一台用很粗的防盗锁链连接在其腰带上的3DS。(这个安全措施做得也太……)不过为了在下一场于12点开始的索尼发布会抢到一个好位置，面对那长长的试玩队伍我只能选择暂时放弃，心想着明后天再去E3展馆的任天堂展区慢慢排队吧……

这次任天堂发布会的内容可谓是无比充实。以《塞尔达传说 天空之剑》为首的多个第一方大作又一次证明了任天堂强大到恐怖的游戏开发力和品牌号召力(当然第三方也有混得很滋润的，不过不多)，而采取差异化策略的3DS所带来的"第二次冲击"则将任天堂的两个直接竞争对手推到了一个不尴不尬的位置。相信等到3DS发售的时候，它真的会向Reggie所说那样，再一次提升游戏体验的标准——不过最后我还有一个小问题：去年任天堂E3发布会公布的那个Wii生命力感应器，是不是就这样没有下文了？

FEATURE 1-3

惊喜不足，精彩依旧

索尼E3 2010发布会实录

文 Huilei 美编 一刀

今年索尼E3发布会的时间原本是定在上午11:30，但也许是觉得和任天堂发布会相隔时间过短吧，为了保险起见最后还是改到了正午12:00。不过由于这次任天堂发布会非常紧凑，在10:20左右就结束了，所以索尼的慎重反倒给了任天堂一些额外的时间来进行发布会后的试玩活动。当然了，像我这样一散会就直接奔赴下一场发布会的记者也不在少数。在我到达今年索尼E3发布会举办场所，位于南加州大学北边的圣殿大礼堂(Shrine Auditorium)时，入口前的广场已经排起了长长的队伍。我一边暗暗叫苦一边排了一会儿队，然后才发现这个队伍是领取入场通行证的——而我早在昨天就已经专门跑了一趟把通行证拿到手了。


■索尼发布会现场前面的广场。人山人海。

入场后我找了个紧贴着VIP席的座位。也许是因为圣殿大礼堂两排座位之间的间距比诺基亚剧院的要窄一些吧，就在我调节三脚架高度的时候，旁边VIP席的一位先生看了一会儿然后问我："你知道你前面坐的是谁吗？"我看了看前面那位日本人的后脑，茫然地摇了摇头。"他是SCE全球工作室的总裁吉田修平。所以你的三脚架要小心，不要碰到他啊！"我被这句话吓了一跳："啊，这样啊……谢谢您提醒我！但为什么这样的大人物不坐在VIP席呢？"那位先生摇了摇头："这个……我也不知道啊。"……总之，由于有这么一位高层人士坐在我正前面，导致我整场发布会基本都是用手臂护着三脚架。这么做到底有多累，也只有试过的人才知道啊！（笑）

CHECK 1 大屏幕3D演示

索尼为这次发布会准备了三块巨大的宽屏银幕，尤其是中间那块主屏，宽高比都接近4:1了，看上去很是震撼。而在会场的打光方面，索尼并没有像微软和任天堂那样采用某个主要色调，而是根据发布会的各个环节切换成特定的颜色。也许是索尼觉得开始时间定得有点晚了吧，整个发布会竟然比预定时间提前了4分钟拉开序幕。开场仍旧和去年一样，是一段关于索尼最新游戏硬件和软件的串烧视频。灯光亮起后，SCEA总裁Jack Tretton首先上台发表了一番回顾过去展望未来的开场白，紧随Jack出场的SCE全球总裁平井一夫则打响了整场发布会的第一炮——3D游戏。

众所周知，索尼近两年来在3D电视及3D游戏方面投入了相当大的精力，早在去年三月份GDC的索尼展区就已经可以见到某3D赛车游戏的原型。而在这次E3发布会，索尼首次将3D游戏作为宣传的重点。现场进行实机演示的3D版《杀戮地带3》让不少在场记者大呼过瘾，而其优秀的画面表现和稳定的帧数也说明开发小组对PS3机能的把握已达到了极为纯熟的程度。不过必须说明的是，由于我之前赶着进场占位子，忘了在门厅里取3D眼镜……最后只能自我安慰，看看带着重影的游戏画面也是一次挺有意思的体验吧。平井一夫还说，今后索尼将推出许多支持3D的PS3游戏，而许多已经上市的游戏也能通过补丁升级的方式来具备3D功能。看来索尼是铁了心要打这副3D牌了，只是不知其投入能否在短期内立竿见影呢？


■平井一夫对PS3的3D游戏进行了介绍。

CHECK 2 戛然而止的欢呼声

随后，SCEA高级副总裁Peter Dille将整个发布会引入第二个环节：Move。这款于去年索尼E3发布会公布的体感控制器在今年GDC上就有了部分试玩游戏，而这次发布会上索尼又高调公布了两款支持Move的新作：SCE本社出品的第三人称动作冒险游戏《巫师冒险记》和EA的《泰格·伍兹PGA巡回赛11》。两款游戏虽然类型不同，但都采用了较为直观的控制方式，将玩家手中的Move映射到其所控制角色手中的道具上。而在《巫师冒险记》的现场演示中，我们甚至可以发现较为明显的延迟。这不禁让人担心Move是否适用于控制要求精度较高的游戏。



重新回到台上的Jack继续不遗余力地宣传Move，在公布了《Move英雄》这款大乱斗性质的游戏之后，甚至还与乱入的PS3"It Only Does Everything"系列广告中的主角Kevin Butler（演员为Jerry Lambert）进行了一段欢乐的脱口秀。终于，Jack要公布大家所关心的Move发售日及售价了。发售日方面没有太大悬念：欧美和日本的发售日都是在圣诞节前的九、十月份。至于价格嘛，当Jack公布Move售价为49.99美元的时候，场内响起了一阵掌声和欢呼声——别急，他还没说完呢：Move导航手柄单独售价29.99美元。这一刻掌声欢呼声戛然而止，我还很清楚地听到了场内许多人倒吸一口凉气的声音。之后公布的两个套装已经不重要了，因为Move在价格方面相对于Wii和Kinect已经基本没有什么优势可言……


■《寄生前夜 第三次生日》是索尼重点宣传的PSP游戏之一。

发布会的第三波主打PSP。很明显，即使如今美国本土PSP游戏销量已经跌到NDS游戏销量的1/8以下，而去年发布的PSP go销量更是惨不忍睹，但索尼仍旧没有放弃自己家的这位小公主。据Jack所说，在今年12月之前会有超过70个新作登陆PSP（只针对美国市场而言，因为其中一些游戏已经在日本发售），而这些作品中不乏《战神 斯巴达之魂》、《啪嗒砰3》和《寄生前夜 第三次生日》这样的诚意之作。其实就我个人理解，如何处理UMD这一令人尴尬的载体并实现对PSP游戏的向下兼容，这是PSP后续机型必须面对的首要议题。如果连这个问题都解决不好，就更不用考虑去和任天堂3DS进行正面交锋了。

Jack接着开始说PSN。Home的索尼E3虚拟展台、网络节目《The Tester》第二季，这些都不是我所关心的。只有PSN的收费服务PlayStation Plus可说是这一环节的惟一亮点。PSN的网络质量一直以来都为玩家们所诟病，但由于是免费服务，所以也不好要求太高。希望收费之后，索尼能真正让玩家们享受到优质的在线游戏服务，并为玩家们提供更多的附加价值。

CHECK 3 独占时间

作为发布会高潮的独占内容环节终于要开始了。《小小大星球2》在前作的基础上更上一层楼，感觉更像一个游戏引擎了，而玩家们可以在这个游戏中实现许许多多在前作里无法达成的想法和创意。也许是因为《使命召唤》最新作为X360提供独占内容的缘故吧，作为其对手的《荣誉勋章》最新作也宣布了针对PS3的免费独占内容：2002年发售于PS2上的《荣誉勋章 前线》的高清重制版。而像《死亡空间2》、《刺客信条 兄弟会》、《黑手党II》这些一线大作也都或多或少地为PS3提供了独占内容。比较让人意外的是《入口2》高调登陆PS3——Valve创始人之一的Gabe Newell专程走到前台，进行了一番信誓旦旦的演说并宣布PS3版《入口2》将可以通过该公司的Steam平台进行升级，因此"PS3版《入口2》将是该游戏最好的主机版本"。



■《死亡空间2》出来时现场有不少人欢呼。



▶Valve创始人Gabe Newell曾是坚决的反索尼分子，他的出现令人意外。

又是一段串烧影像之后，大银幕上开始播放《GT赛车5》的最新宣传片。这款跳票多年的超大作这次终于确定了发售日：2010年11月2日。我虽然不是赛车游戏爱好者，但看到《GT赛车5》那几近预渲染CG水准的画面也有一种怦然心动的感觉。而在场记者在这段宣传片的播放过程中也不时地鼓掌和叫好。接下来公布的是一款早有传闻的续作《无名英雄2》（inFAMOUS2）。前作作为一匹黑马，在媒体评价和市场两方面都获得了丰收，所以其续作的开发也是一件顺理成章的事吧。尽管发布会上没有公布太多细节，但在这段宣传片中我们可以大致了解到，《无名英雄2》将会有更为曲折的剧情、更多类型的超能力以及更加精彩的战斗表演。

CHECK 4 不给力的压轴戏

全场灯光暗下，大屏幕上出现了两位出租车司机，他们正在争论着什么是历史最长的也是最优秀的车辆战斗游戏系列。由于之前公布的一堆大作逐渐将全场观众的期待值调到了最高点，所有人都很好奇索尼究竟会以哪款神秘游戏来作为今天的压轴大作。终于，大屏幕上出现了一个面目狰狞但有些可爱的小丑的脸，而场内也有几个人发出了惊呼声，不过此时的我还是有些茫然。终于，全场灯光再次亮起，一个拿着砍刀的小丑驾驶着一辆搭载着"重机枪"的快餐车从后台驶出，随后两个看上去像开发负责人的哥们儿从车上走下，而大屏幕上也出现了游戏的名字：《烈火战车》（Twisted Metal）。而此时场内不少记者（包括我在内）仍旧有些摸不着头脑。后来在嘉宾介绍的时候得知其中一位是David Jaffe（《战神》的缔造者），我才想起《烈火战车》是他的另一个代表作品系列。虽然该系列中由他负责过的几部作品之媒体评价和玩家口碑都挺好，销量数字也都还算不错，但用来当做整场发布会的压轴大戏无论如何都让人觉得比较勉强，很有赶鸭子上架的意思。索尼给本作分配了近十分钟的超长时间，而台上的几位负责人也卖力地一边解释一边试玩，可场内的反应总让人觉得有些不给力。之后Jack返回前台，说了几句类似结语的话，然后就宣布发布会结束了……


■小丑开着车上台，制作人下车。

平心而论，这次索尼发布会的内容质量并不差，但会后很多人都对其表示不满和失望。我想，最重要的原因无非四个字：惊喜不足。会上公布的基本每个游戏和每项服务都几乎已经在会前被预测到了，一些令人期待的内容——比如《最后的守护者》、《FFV13》以及"《战神》系列"的PS3新作——却丝毫不见踪影，而那些没被预测到的内容又大多是只有"惊"没有"喜"……与去年E3发布会的高潮迭起一对比，确实很容易让人感到不满。不过发布会有没有惊喜是一回事，游戏和服务是否优秀则是另一回事。像《杀戮地带3》、《GT赛车5》、《小小大星球2》这样的诚意大作以及PlayStation Plus收费服务，确确实实地为玩家们选择PS3提供了充足的理由。而索尼对于PSP的不放弃，也表明了其对广大PSP玩家的负责态度。只是对于Move……唉，大家还是祝它好运吧……

E3 2010 专题2 3DS

关键词：裸眼3D | 抢鲜试玩 小编有话说

FEATURE 2

跨入裸眼3D的掌机革命

3DS实机情报解析+新作试玩

文 晴天 美编 anubis

本届E3展上3DS的公布再次让任天堂赚足了所有消费者的眼球。虽然目前主机的详细参数和发售日都还没有正式确定，不过很多从NDS一路走来的掌机玩家不但开始酝酿起新的购机计划，也对全新裸眼3D游戏的体验进行着各种可能性的猜想。继上期为大家简单介绍了3DS的外观并对主机性能进行了大胆的预测后，本次专题的重点会主要放在3DS游戏的现场试玩和小编们对这位掌机新秀的看法上。“不需要任何辅助工具就能体验到的3D世界”会是什么样子？相信在不久后的将来答案就会揭晓。



CHECK 1 图像芯片曝光

如何实现裸眼3D一直都让大家对3DS的图像芯片拥有浓厚的兴趣，即便任天堂官方对此只字不提，但耐不住寂寞的制造厂商还是率先为大家揭开了这个谜底。根据日本3D图像芯片开发商Digital Media Professionals(以下简称DMP）公布的官方数据，3DS所采用的图像芯片正是由他们自主研发的“PICA200”，它除了具备实现3D画质、低容量存储、低电量消耗等特点，独有的“DMP扩展机能”和“MAESTRO技术”在CG制作以及画面表现上都与3DS配合得天衣无缝。



PICA200参数

- 对应OpenGL ES1.1
- 最大帧缓存：4095×4095像素
- 画面分辨格式：RGBA4444，RGB565，RGBA5551，RGBA8888
- 对应编程过滤
- 纹理映射功能
- 纹理渲染功能
- 双线性纹理过滤
- 透明混合技术
- 全场景反锯齿技术
- 多边形偏移处理
- 8位模板缓存
- 24位深度缓存
- 单／双重／三重缓冲技术
- 最高性能：15.3M多边形／秒(200MHz运行）
- 图像素性能：800M像素／秒(200MHz运行）

MAESTRO技术

通过下面的官方演示截图，相信大家都能很直观地看到该技术在图像方面的非凡表现力。



①卡通动画表现 能流畅地表现连续高速的动作。



②折射贴图

采用单独像素的光源，并通过多种光反射效果实现接近真实且有层次感的画面。

即便在高速运动时，贴图的精度也非常惊人！

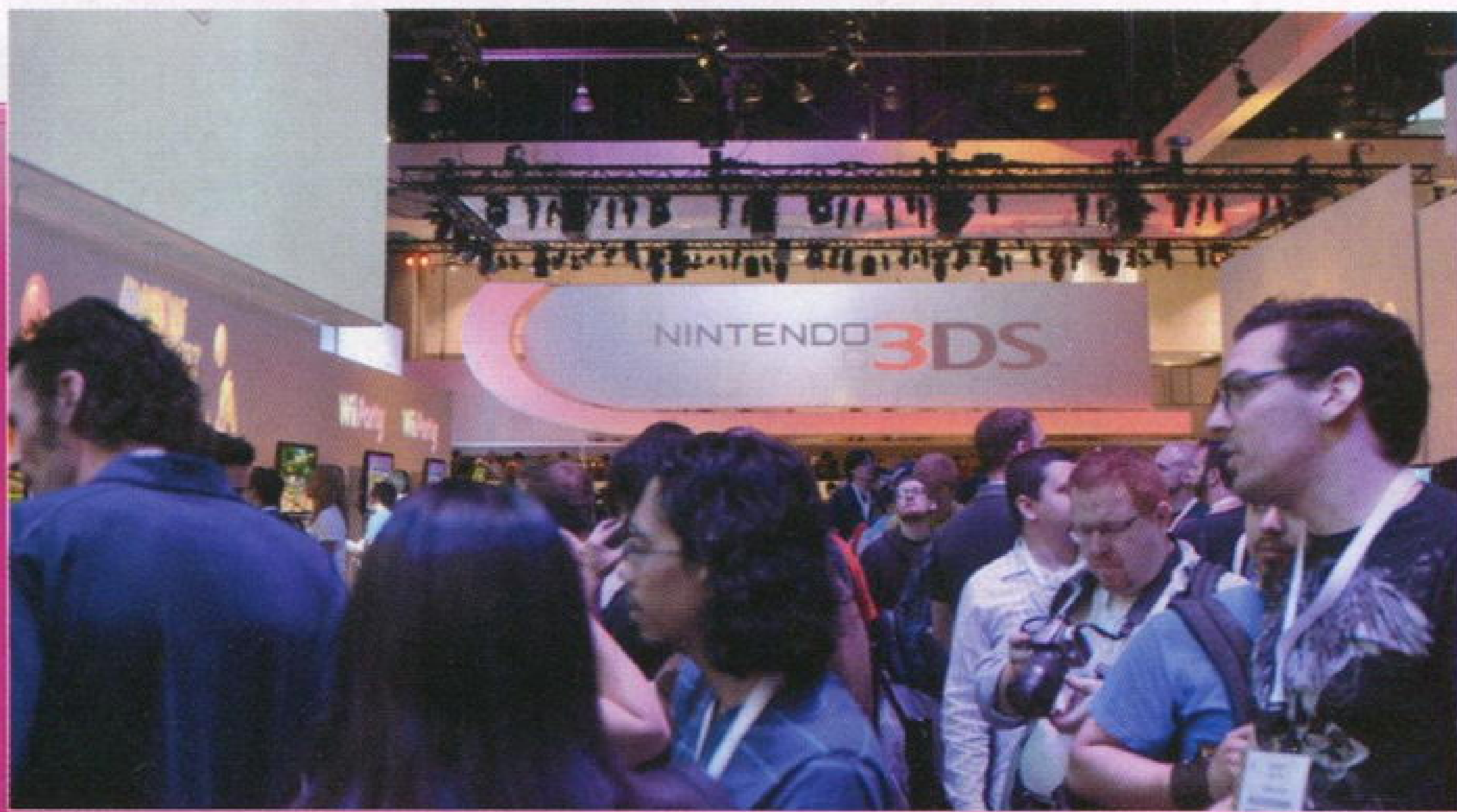


武士盔甲上的每个细节都清晰可见！

CHECK 2 现场试玩报告

E3 2010

每年的E3，如果你想看全场最长的队伍，那么到任天堂展区去绝对没错。还记得去年E3排队试玩NDS版《塞尔达传说 灵魂轨道》时的情景：整个队伍沿着任天堂展区的两面外墙浩浩荡荡地缓慢前进，而我从开始排队到能玩为止，总共排了一小时左右。而今年的情况更为恐怖：由于任天堂这次在展区提供《塞尔达传说 天空之剑》和3DS的试玩，所以两条试玩队伍互相交错着从任天堂展区的外墙一直排到场内再折了好几轮才会通到各自的试玩区，很是壮观。这其中尤其夸张的是3DS的队伍——虽然任天堂已经特别设置了一块高出场地半米多的3DS试玩专区并在里边准备了近百台机器以应对汹涌的试玩人群，但我仍然排了一小时十五分钟左右的队才能入场试玩。



话说在试玩区入口前，会有数位任天堂ShowGirl拿着装载有3D演示软件的3DS来给排队的玩家们尝鲜和预热。第一次将3DS握在手中的感觉其实和DSi的差别不是很大，不过它的按键手感更为柔和，而那个新增的模拟摇杆似乎比PSP的可动范围要小一些。由于机子连着防盗锁链的原因，其重量并不是很好把握，但估计应该比DSi稍微轻一些。当然这些都不是重点，3DS的上屏才是我们所要关注的。第一次看到上屏画面的时候，我确实有些惊呆了：真的是3D画面哎，效果比想象中的要好太多了，而且最重要的是不需要那烦人的3D眼镜！不过在我尝试着改变眼睛的观察位置之后，问题就暴露出来了：想看到3D画面，你的视线和上屏的法线夹角必须保持在一定角度内（大约20度？）——说得简单一些就是你必须尽量正视上屏。当然如果3DS是拿在自己的手中，这一点并不难做到；但对于旁观的人来说，很抱歉，他们是无法欣赏到3D画面的，只会看到充满违和感的中间有诡异过渡区的2D图像。如果更极端一些，让视线以接近水平的角度来观察上屏，你还会看到屏幕里是两层分离的图像。据传闻，这块上屏产自夏普，所采用的是一种叫做视差屏障（Parallax Barrier）的技术——简单的说就是在普通的液晶屏幕前加了一块特殊的带有精密孔隙的薄膜，从而对玩家两只眼睛的视线进行部分遮挡以使其看到屏幕上的不同像素。由于这种成像机制，3DS的屏幕并不支持竖向3D显示，这点是比较遗憾的。另外，对于一些人来说3D画面看着眼睛会比较累，此时就可以用上屏右侧的3D滑钮来调节3D的程度，或者干脆直接关闭3D显示，使上屏只显示2D图像。



好不容易入场之后，每个人有20分钟的时间尝试场内的游戏和演示——这相对于排队时间来说还算比较厚道的了。以下就按照我当时的试玩顺序来给大家描述一下吧：

钢铁潜水员

一个横版卷轴的潜水艇作战游戏，玩家需要用下屏来控制潜水艇的前进后退、水位高低、转向以及鱼雷的发射，而游戏场景都在上屏以3D来显示。在3D显示下，这种传统的横版卷轴游戏显得既熟悉又陌生，很像是浮雕画。游戏里水的感觉很赞，潜艇在水里前进的感觉让我想起了小时候在鱼缸里玩小船的日子。不过在试玩的过程中我发现，3DS下屏的触摸屏貌似没有采用电容触摸屏，还是DS的那种老式电阻触摸屏，不知道其屏幕漂移的问题是否还会像DS那么严重。

TIME 02:39:10

TIME 02:47:44

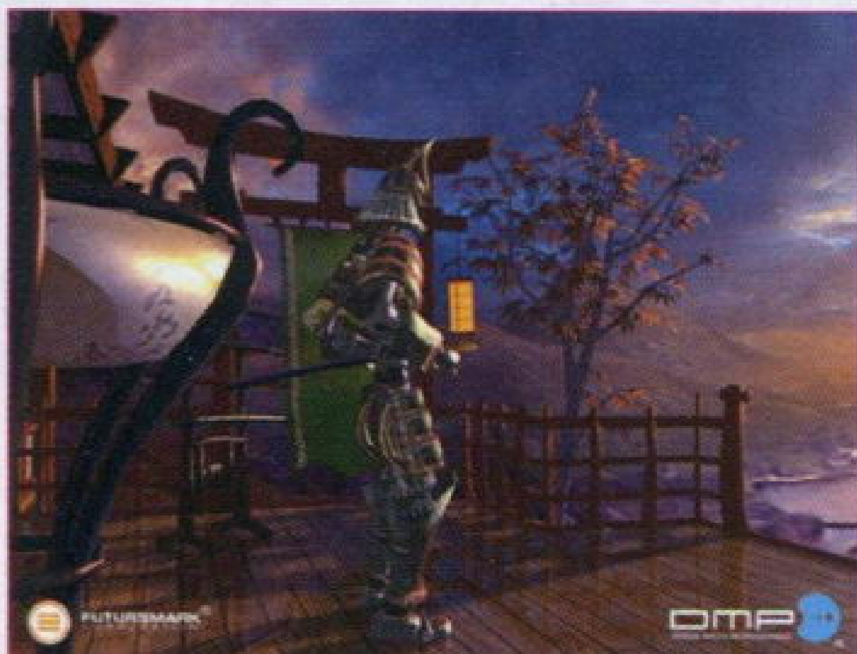
Move the depth slider to control the sub's vertical movement.

光之神话 升起

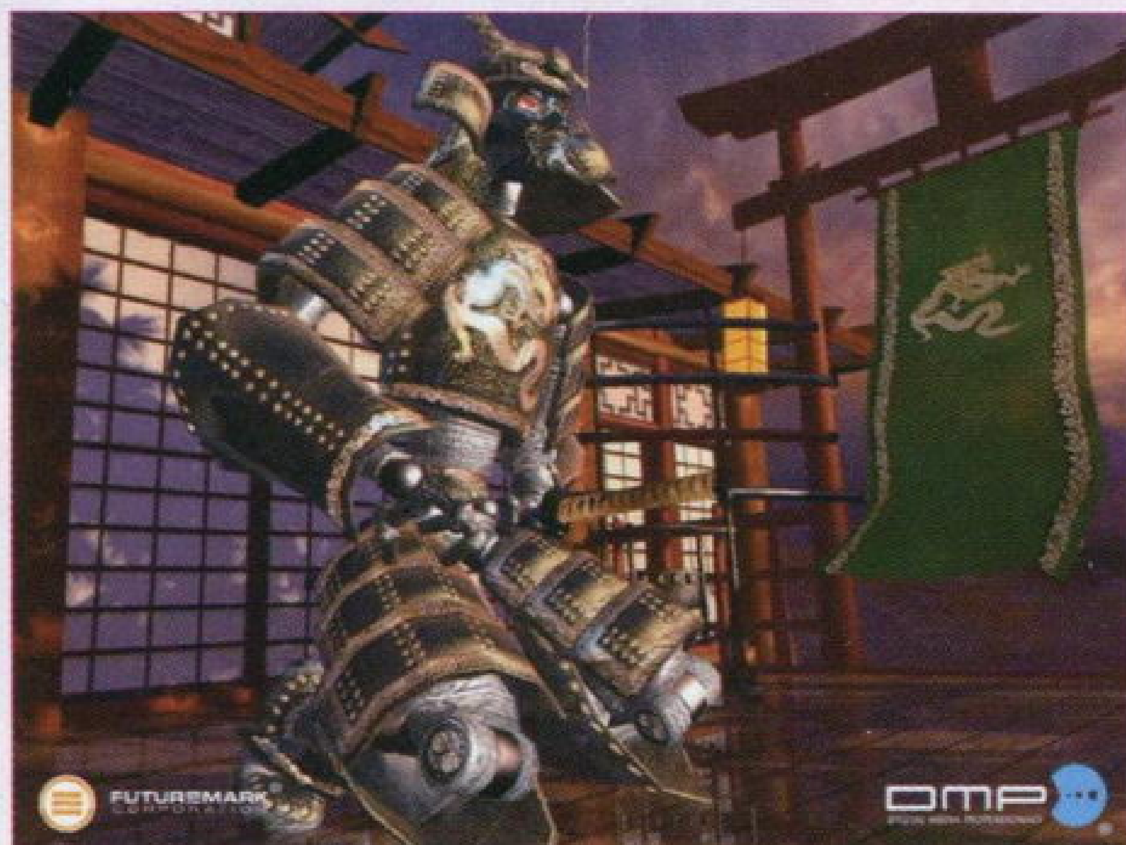
这是任天堂在之前发布会上的当家主打作品，自然得捧场。不过捧起机器才发现，这只是个3D的演示视频，内容和发布会上的宣传片完全一样。不过话说回来，即使是同样的内容，在3D下观看感觉就完全不一样了：3D画面所表现出来的纵深感和距离感让你可以很容易地分辨光束的走向和敌人的位置。











③简易细分

将物体的边缘进行细化使之更加圆润，降低多边形堆砌所形成的锐利感。

④雾化渲染

能真实还原云、烟等气态物质的实际效果，与光源的处理效果形成联动。

⑤动态阴影

根据不同的光源高效处理物体的阴影，具备渐进、半透明等特殊效果。



阴影会随光源自然的改变不会有任何突兀感！

纸片马里奥

这个也是只有3D演示视频。游戏本身比较类似N64版和NGC版，但3D显示所带来的纵深感让游戏的2D/3D主题显得更为突出。另外比较有趣的一点是，该作无法调节3D显示的程度，也就是说当你推动3D滑钮时，上屏的图像只能在3D和2D之间切换。



2D和3D的转换会让游戏更加有趣！

生化危机 启示录

这又是一个演示，不过与前面两个游戏演示不同的是，它（很有可能）是实时运算的！演示的内容为吉尔和克里斯在一个被捆在椅子上的金发男子身边拔枪相向，其间穿插有很多闪回画面。演示过程中玩家虽然不能控制摄像机的切换，但可以通过模拟摇杆在一定范围内摆动摄像机。在3DS上，该作画面表现极为出色，不注意都还以为是《生化危机5》的翻版。当然仔细观察后还是能发现角色建模的多边形数和贴图都明显不如《生化危机5》，不过对于一款掌机而言，如果真能有这样的画面水平，那就真要谢天谢地了。

DJ 英雄

我之前并没有玩过该系列的游戏，但试玩本作的时候很快就上手了。玩家所需要做的就是根据上屏轨道的符号提示，用触摸笔在下屏完成点、划、摩擦等各种操作。很意外的是，3D显示在这款音乐游戏上应用得相当成功：可以判断符号在轨道上的距离和位置，使得玩家对节奏的把握更加容易。个人觉得这是一个值得一试的好游戏，在此推荐一下。

动物之森



这还是一个演示视频，给人的第一感觉跟之前的DS版很像——搞不好其实这就是个3D重制版。由于之前看了那么多个3D试玩和演示，对这个演示的3D效果已经没有一开始那种新鲜感了，但整体感觉还是很不错的，村子里动物们那圆嘟嘟的可爱感尽显无遗。

由于时间限制，剩下的几个演示和试玩，如《潜龙谍影 食蛇者3D》、《任天狗加猫》、《王国之心》、《莱顿教授》等等，我都没有机会去尝试。不过场内某VIP人士把玩3DS的3D拍照功能时正好被我碰上，就拿过来看了一下，发现这个3D拍照的效果确实很出色，如果能支持视频拍摄那就无可挑剔了。

通过这次试玩，我个人对3DS的实际表现可说是相当满意，无论是其硬件本身还是支持的软件水准都大大超出了我原先的期望值。如果能控制住售价并准备好充足和优质的首发软件，3DS必将续写DS的辉煌，引领新一轮的掌上游戏潮流！

CHECK 2 小编留言板

E3 2010



星夜

没有哪家游戏公司比任天堂更了解消费者心理，触摸屏、体感的商机被任天堂尽数揽走后，Move和Kinect都很难再让人们提起兴趣，而任天堂通过游戏业界首创的裸眼3D屏幕再次激起消费者的强烈兴趣。相信以3DS的机能，售价肯定不便宜，所以任天堂准备了海量的传统大作阵容，明显将会以核心玩家为初期主要市场目标。任天堂开发3DS的原因，应该是考虑到PSP在日本获得了大量核心玩家的支持，iPhone又在虎视眈眈，所以任天堂需要一部能吸引年轻男性玩家的核心向掌机。除了无法当手机用之外，3DS基本上已经具备了当今掌上娱乐设备所能拥有的所有功能，不过个人最期待的还是能进行全3D拍摄的双摄像头，用来制作一个与三维实景相结合的恐怖游戏一定会很有趣吧！



胜负师

我承认自己对于3DS属于“跟风型”的关注，还没有购买的打算，如果有同事入手了，那蹭着玩一下是肯定的，呵呵！个人觉得3DS的主机造型过于保守，但机能不俗，号称“超越PSP和Wii”估计也没有太过夸大，从游戏截图来看的确走在了掌上游戏机的前端，彻底摆脱了“任黑们”授予的技术落后的帽子，再加上全球热炒的3D概念，延续NDS的印钞量应该是没有问题的。其实有一点让我比较在意的地方，就是目前公布的游戏标题大部分属于传统大作，新概念的异质游戏相对较少，与任天堂本届E3“回归传统”的整体格调相辉映，而3DS对忠诚度更高的传统玩家的重视相信会是正确的选择。最后再扯两句PSP2吧，有了3DS的珠玉在前，什么裸眼3D、多点触摸，PSP2能加的最好都加上，尽管索尼是便携游戏市场的后来者，但至少还占据了一部分的市场份额，如果在3DS威武表现之后还不发力，那两者之间的差距必将越来越大，任天堂又将实现掌机市场的实质垄断。缺少了竞争，对于玩家和厂商来说，选择的空间也会缩小，这毕竟不是什么好事情。





雷电

虽然屏幕分辨率仍旧不算太高，但是对于小屏幕来说已经足够。讨论3DS的机能是否可以超过PSP实在没有意义，因为已经不是一个时代的东西。而且机能够用就行，可以将上下两个屏幕的像素填充满就足够了。3DS的实机效果还未看到，不过可以肯定的是一定不会差，从现场发回的实际试玩（观看）体验，3DS的裸眼3D仍旧是需要保持一定的距离，视点在一个小范围内才能看出3D效果，这点仍旧是让人担心的问题，于此而来的就是各种光线下的表现效果，对于掌机，对这些环境要素的适应性是非常重要的指标。实在不行，就关掉3D吧！能在3DS上可以玩到《塞尔达传说 时之笛》这样的经典神作，想想都觉得是件了不起的事情！





3D游戏，恐怕包括笔者在内的绝大多数玩家对此都没有一个切实的概念，所以我们才可以尽情发挥想象。以全新的视角、发掘曾经无法观察到的世界，这是3DS赋予每个玩家的特权。因此相比原创新作，通过3D技术重新回味以往的经典名作也是不错的体验。现在惟一存在疑虑的是，长时间对着3DS的屏幕游戏是否会造成眼疲劳？希望任天堂能从硬件上解决这一问题。



看任天堂E3发布会时，我心里还在想：看来任天堂是拿不出什么东西了。一没有公布发售日，二没有公布价格，三没有公布机能，就连新作影像也只有一个，倒是放了一段三巨头的恶搞视频，我想不光是我，很多熬夜看发布会的朋友都是这么想的。但没想到随后任天堂竟然拿出了数十款作品，尽管这些作品中只有小部分能够进行演示，能亲手操作的作品数量更是寥寥无几，但第三方对3DS的态度已经不言而喻了。3DS这种君临天下的态势，就连当时的PS2都远远不及。很多人对SONY没公布PSP2而表示遗憾，事实上就算真有PSP2，在3DS面前也肯定是完败。

从目前来看所有3DS游戏的完成度都不高，而且还没有出现因3D而改变玩法的代表作品，很多厂商只是以“低清改高清”的思路，把“2D改3D”，这样的进化只能带来一时的新鲜感，但不能长久地吸引玩家。到底3DS的特质能带来什么样的全新作品，我想恐怕连任天堂自己都不是很清楚。不过正如当年的NDS一样，刚发售时很多人将其戏称为“找碴专用机”，但随后便涌现出一大堆活用其双屏＋触摸屏创意的优秀作品，从此奠定了其王者地位。眼下的3DS也是一样的，而且有了NDS打好的基础，其王者地位几乎已经是无法动摇了。

我认为，只有一种情况会导致3DS失败，就是裸眼3D有损健康，当年VB失败的主要原因便是如此。不过从目前试玩的情况来看这不太可能，所以3DS的成功看似已无法避免。



目前关于3DS的评论真的是热火朝天，其实网上看到的那些所谓的“实机演示”毫无用处，不亲自体验一下还是别贸然下定论为好。不管如何，任天堂在掌机方面的确又迈进了一大步，造福广大掌机玩家。随着“《潜龙谍影》系列”、“《生化危机》系列”陆续登陆3DS，相信越来越多的第三方大作会选择3DS平台。不过站在家用机玩家的立场上，希望任天堂也在家用机上多下点功夫，做到家用机与掌机并进。

这次3DS的公布无疑对于索尼掌机有着极大的冲击，玩家们广为猜测的PSP2没有在E3上公布，那么今年的TGS注定会有猛料。3DS已经吹响了反击的号角，而索尼将会如何应对呢？这里，我们可以把目光投向3个月后的TGS，如果索尼还不公布新掌机，那么3DS将优先占得市场，吸引的玩家也会越多。



这台千呼万唤始出来的机器露面的一刻，会场现场的人都摒住了呼吸，镜头推进出现了那么一个颜色鲜艳的玩意儿。大家鼓掌，如释重负地摇摇头相视而笑。那心情如同期待已久的新娘子掀起盖头来之后发现是个相当一般的人儿，是种失落又不得不和大家相视而笑的心情。绝不是说一台游戏机也要“以貌取机”。但是科技玩意时代，尤其是掌机，时尚靓丽的外表是多么重要，3DS的首次亮相可以说是完全没打算用色相吸引消费者。

那么，不以色相以何动人呢？回顾NDS公布初期的战略我们能发现一个非常阴险的战略：首批公布的机器奇丑无比，被消费者破口大骂也毫不低头，这是源自对自己产品、对市场的自信——“对手的机器猴年马月见，你们不买我的就没有新掌机玩。就一个‘姑娘’你娶不娶吧。不娶就忍着。”如饥似渴的广大群众哪里忍得了？所以第一批入NDS的都是偏核心玩家，等到整个社会都对NDS熟悉了，任天堂再出一个讨好的新模型，新老用户一起再赚一笔！谁不愿意花点钱换个更好看的“媳妇”？由此可见现在的3DS模型很可能是0.8版，可怜的消费者们难免会交“双份钱”咯。



3DS给我的印象概括成比较俗的一句话就是“一见倾心、再见沉迷”。从外形尺寸上看，3DS只比NDSL稍大一点，重量也只有230克，外壳的镜面效果让这款掌机看上去更为时尚靓丽，想必会令不少喜欢时尚的女生心甘情愿地掏腰包吧。当然，外表不是最重要的，裸眼3D的机能才是令我爱上3DS的根本原因。回顾任天堂的掌机进化史，不难发现他们的每一次进步都在拓宽游戏科技的领域，在这个3D电影才刚刚开始普及的年代，任天堂就已经将这门技术搬到了自家的掌机平台，无论是游戏玩家还是追求潮流的时尚人士，又有谁能抗拒得了3DS的魅力呢？至于我，在看完那长长的3DS游戏名单后，所关心的事就只剩下3DS的发售日期了。



E3 2010 专题3 KINECT

关键词 "初生"更名 | 告别手柄 还打健身牌?

FEATURE 3

让身体与游戏零距离!

浅析微软体感设备Kinect

文 八重樱 美编 木仙

KINECT for XBOX 360



Kinect=Kinetic(运动的)+Connect(联系)

"对于绝大多数玩家来说,控制器是个障碍。我们的目标是开发一套全新的控制系统,能够让玩家轻松上手,而不再需要阅读说明书或是学习并记住一整套复杂的按键设定。"

——微软创意总监 Kudo Tsunoda

Notice

玩一款Kinect游戏所必需具备的先决条件:

1. 一台电视
2. 一台X360
3. 一套Kinect
4. 你与电视之间的距离须在1.8米以上



CHECK1 "初生计划"更名!

微软在推广其体感控制系统时一向是不遗余力,去年E3时微软游戏工作室副总裁Shane Kim就曾向玩家承诺"Natal的首发将会像X360一样盛大",今年E3发布会召开前一天,微软再度一掷千金为初生计划举办了一场阵容强劲、声势浩大的更名发表大会,会场上缤纷梦幻的超现实主义视觉表演预示着微软的体感控制系统将为游戏界带来难以预估的巨大变革,随后微软郑重宣布,开发代码"初生计划"的这款体感控制器已正确命名为——Kinect。

如果说"初生计划"这个代号代表着微软要以崭新姿态涉足体感领域的决心,Kinect一词则是对这款新型设备最简洁精准的概括。Kinect是由"运动的"的英文Kinetic和"联系"的英文Connect组合而成的原创单词,意味着这款设备将化为拉近玩家与游戏、玩家与玩家之间距离的桥梁,让玩家真正做到"全身心"地享受游戏的乐趣。

从第一款游戏机问世到微软公布Kinect的概念这几十年间,玩家从未让自己的双手从控制器中解放出来,通过手柄按键去操作游戏中的角色已然成为玩家和游戏厂商的默认共识,即使有人幻想过用身体去直接控制角色,也会被视为是不可能实现的天方夜谭一笑了之。然而现今,微软却用实际行动打破禁锢游戏产业数十年之久的枷锁,在游戏史上引发一场全新的技术革命。从今以后,游戏中的角色便是玩家的"Avatar",而玩家自己就是控制器,你的每一个动作都会反映到游戏画面上,临场感将不再是一句泛泛空谈。



CHECK5 众编评Kinect



脆薯条

说实话,当看见Kinect的实际演示时,我对于微软的"火星技术"真是要大加赞赏啊,原因自然就是很方便嘛,你只需要一个摄像头就能轻松玩一个体感游戏,而且不需要手拿操控器等等的东西。最让我感兴趣的就是那个跳舞游戏,这绝对是广大音乐游戏玩家的福音。不过就我个人的需求来说,微软的体感应该不支持一些打枪游戏,传统手柄在《COD》中想进行精细的点射时,往往让我力不从心。相信Kinect上运用的"火星技术"不仅仅只局限于体感游戏,在未来的时间内更能融合一些传统游戏,进化成全新的"冥王星"技术……



奈落

从E3公布的《星球大战》视频来看,这个设备似乎不能实现玩家在游戏中的主动位移。也就是说要等敌人走过来才能开始战斗。这样一来相对动作游戏,光枪游戏岂不是更便于发挥?再进一步想的话,不仅仅是射击,迎面过来的敌人如果能用拳脚或者斩击动作击溃,爽快感一定十足。加上X360高清的画质表现,将来"被动移动"的体感恐怖游戏会不会成为一大亮点呢?

Kinect还有一大吸引我注意的创意就是轮廓识别。幻想一下将来有这样一种游戏:先把你的身体轮廓确定,做成3D建模,再把面部照片贴到建模上,之后发型和衣服任由玩家选择。这样一来就创造了属于玩家自己的角色,用这样的角色游戏代入感一定非同寻常!



晴天

同样也是体感操作的Kinect和另外两位竞争者最大的区别就是彻底摆脱了控制器的束缚,人们可以按照自己的想法随心所欲地在电视机面前欢喜跳跃,高度拟真和同步的回馈,在技术上不得不让人赞叹。不过这样又会出现一个新的问题,那就是玩某些动作幅度较大的游戏时,玩家所需要的空间是不是要求更大,不然家里的瓶瓶罐罐就得跟着遭殃。至少在"寸土寸金"的大都市来说,要想充分享受Kinect带来的体感和聚会乐趣必须要付出的代价还是昂贵了一点,要想借由非主流玩家拓展市场还有很长的路要走。



纱迦

首发15个游戏!15000点成就!没想到Kinect的首发游戏数量有如此之多,看来将其无视是不可能的了。但仔细一看这15个游戏的名单,就会发现里面没有让核心玩家不得不买的游戏。这正是Kinect的弱点。今年微软E3发布会上Kinect的宣传,给我的感觉和四年前任天堂的发布会差不多,都是一大堆针对休闲玩家开发的体感游戏。赛跑、划船、跳舞、健身……微软似乎在走任天堂的老路,只是画面变为高清,加上全身皆可运动。对Wii上此类游戏没有好感的玩家,会对Kinect感兴趣吗?我想,这很难。

或许Kinect就不是给我们准备的,微软只是想用它从Wii那里挖来一大批用户而已。不过对于这

CHECK2 后盾是强力的技术支持！

从微软去年公布初生计划开始，关于Kinect技术实力的讨论就从未停止过。能否准确捕捉玩家动作、对语音的辨识度如何、背景环境是不是会影响到Kinect的发挥，这些都是与玩家的游戏体验密切相关的问题。从E3上的试玩情况来看，微软此番是交上了一份相当令人满意的答卷。即便是身处在声音嘈杂、灯光混乱的展会现场，Kinect仍能准确锁定面前的玩家，并不会受到外界的干扰。它的最大问题在于人物动作的短暂延迟，尽管不会影响到游戏流程，却多少会令玩家感到不适，希望在TGS时，这一问题能够得到基本解决。

CHECK3 它能为你做到的&你想通过它获得的

在你打算入手Kinect之前，是否有认真思考过你希望通过Kinect获得怎样的游戏体验？从目前所公布的十余款对应Kinect的游戏类型来看，体育运动类和休闲娱乐类仍占据绝对优势地位，这似乎是所有体感控制设备都难以超越的瓶颈。解放双手的同时意味着无法进行复杂操作，新颖的游戏体验在面对某些作品时同样无能为力。从现阶段看，Kinect希望带给玩家的是在轻松愉快的氛围下享受游戏带来的乐趣、以及与亲朋好友增进彼此感情的途径，而并非激烈紧张的分庭对抗。微软想要展现的就是“简单即快乐”这一主流理念，请先认清这一点，再决定是否将Kinect搬回家中吧。

CHECK4 体验手舞足蹈的乐趣

——Kinect+《舞蹈中心》试玩小记

今年E3微软展区的主打是标榜“你就是游戏控制器”的Kinect。为此微软还专门设置了数个试玩小房间，每个房间都有朝外的圆弧形透明墙壁。试玩的人在房间里蹦蹦跳跳的时候，房间外的人们可以随意观看或进行拍照。此外在其他一些游戏发行商的展区也有自家公司的Kinect游戏试玩和展示。话说Kinect试玩虽然不用像任天堂3DS试玩那样排那么久的队，但每次只能尝试一个游戏这点也实在是让人有些不爽。由于这次微软发布会上那款由Harmonix出品的跳舞游戏《Dance Central》让我比较感兴趣，因此我就选择了它作为我的Kinect初体验游戏。

试玩开始时，我站在Kinect前面尝试挥动手臂，但屏幕上却没有任何反应。这时工作人员提示让我稍微往后站一些（离开电视和Kinect大约1.5米），直到屏幕上的小窗口出现我的剪影为止。这个时候再伸出右手，菜单上的光标就会跟着手臂的摆动而移动了。等光标停在想选取的选项后将手往左一挥，光标就会选取那个选项，整个操作过程十分直观易懂。这款游戏支持最多四人同时游戏，于是我和两位工作人员以及另一位试玩的女生一起尝试了一下简单难度，曲目为前段时间大红大紫的那首Lady Gaga的《Poker Face》。

在刚进入游戏的时候，你可以选择是否要先用分解动作模式（Break It Down）练习一下。对于没什么跳舞经验的我来说，为了避免在大庭广众下丢脸，这个教学过程几乎是一定得有的了（笑）。分解动作的过程十分友善，即使你出错也不会有任何问题，游戏会反复教到你能做出那些动作为止。等你掌握了基本动作之后，游戏还会适时蹦出几个组合动作让你预热。在这个过程中我注意到了一点：游戏画面中的那些动作很酷的舞者角色，他们的动作数据其实是预录好的，并不像发布会演示时我所误以为的那样，依靠实时捕捉玩家的动作再还原到游戏角色模型身上。当然，Kinect所捕捉到的玩家动作数据还是可以通过游戏画面右上角的小窗口看到的（呈现为不同颜色的剪影）。但稍微仔细观察一下就能发现，从玩家做出动作到Kinect将动作数据反馈在屏幕上，之间会有一段大约100～200毫秒的延迟。这样的延迟对于《DDR》等传统音乐游戏而言几乎是不能接受的，但由于本作面向的是一般大众玩家，并不需要那么严格的判定时间，所以这个延迟对本作的实际游戏体验并没有什么影响。

分解教学结束后终于要完整地来一遍了，这对我来说可是个不小的考验，而一起试玩的那个女生看样子似乎也不是经常跳舞的样子……不过游戏开始后我就没有功夫顾及其他事情了，只是集中精神去尽量完成每一个动作。幸好两位工作人员会一边陪着我们跳，一边主动地提醒下一个动作，使得我们能顺利将整首歌跳下来。在这个过程中还有一段自由发挥时间，玩家可以即兴跳出自己的舞步，而游戏也会自动为玩家拍下照片留作纪念。

很有意思的是，虽然包括我在内的绝大多数来试玩这个游戏的人都不怎么会跳舞，刚开始玩的时候也都显得很拘谨，但试玩结束后都表示对这部作品充满兴趣。也许这种手舞足蹈的乐趣是每个人在心底都想要拥有的，而Kinect的出现，正好为这一需求提供了一个合理而便捷的渠道吧？



文：Huilei



星夜 可能是因为去年小男孩Milo的演示忽悠得太厉害，今年以真实形态展出的Kinect反而亮点不多。虽然没有机会实际体验，但是通过操作视频来看，部分DEMO的操作延迟现象还是很明显的，感觉与Wii相比并没有本质性的进化。而且个人对于全身体感的可行性还是有所怀疑，微软演示时的环境都是比较理想的游戏环境，但在现实中要考虑到很多问题，比如游戏时周围光线不足、环境中有物体遮挡（例如摆放在沙发前的茶几肯定会挡住玩家的腿部），而且跳舞游戏等需要全身运动的体感游戏需要相当大的游戏空间，美国人都住大房子当然没什么问题，但是按照中国多数城市家庭的居住面积，要找个能放开手脚玩Kinect的客厅还真不容易，更别提要三四个人站在电视机前手舞足蹈了……



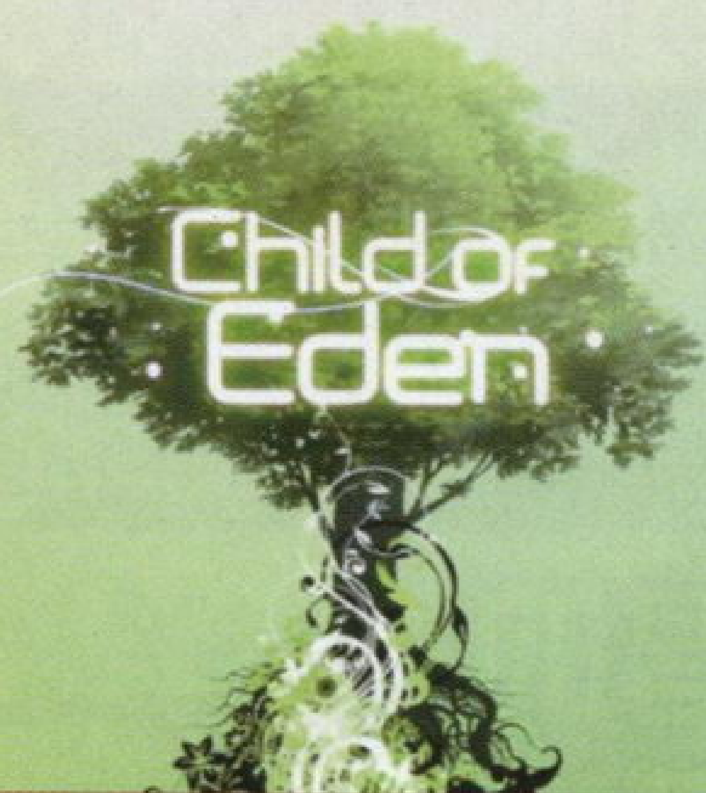
雷电 从目前公布的情形和游戏看微软的体感是全无控制器的，彻底摆脱手柄这样的游戏方式是一种大胆的革新，这相比Wii的双节棍体感操作更甚，因为绝大多数需要精确移动角色的传统游戏都将无法在这种控制模式下进行，你不能在跑步机上玩平台动作游戏，甚至不能玩一款主视角射击游戏，只能玩固定轨道的光枪射击游戏，比较接近传统游戏的Kinect《星球大战》也成了定点砍人的游戏，每打完一波敌人向前冲刺一下，和轨道光枪射击游戏非常类似。这不得不说是一种遗憾，对于除了舞蹈这样的游戏外，Kinect仍旧更多地是面向轻松游戏的轻度玩家和想找休闲的任何人。其实这也是Kinect的目标所在，它要创建的是一种全新的娱乐纪元，让X360成为家庭客厅的核心，所有人都能轻松参与进来。

不过我仍旧觉得加入一个可以在Kinect中控制的创意手柄会让这个产品拥有更广阔的空间。和普通手柄的联合使用就要大打折扣了，因为两只手被固定住之后能做的动作太少了。



九兵卫 Kinect的工作原理，其实和诞生于PS2时代的EYE TOY有不少相似之处，但在技术上却远远强于前者。人像捕捉、语音识别、视频通话等等，尽管并非Kinect首创，但微软却将这些成熟的技术融合为一体，构造了以X360为中心的家庭娱乐终端。至少从目前来看，X360的竞争对手Wii未能实现这一目标，而更侧重于游戏体验的MOVE似乎也无心与微软抢夺这一市场。不过，对于占X360用户绝大部分的传统玩家而言，“家庭娱乐终端”可能并不是他们最关心的，在力图通过Kinect拓展新用户的同时，也必须稳固老用户群体的支持，这也是摆在微软Kinect开发团队面前的一道重要课题。

个有趣的东西，我还是非常期望它能应用于一些传统游戏之中的，就好像这次E3展上任天堂公布的《塞尔达》新作。不过从Kinect“玩空气”的情况来看，要想让Kinect和传统游戏结合似乎难度不低。



伊甸之子	Ubisoft/Q Entertainment	射击
多机种 Child of Eden		美版
预定2011年初	1人	售价未定
对应机种为PS3及X360		

CHECK1 水口的音乐游戏

水口哲也的音乐类游戏都有着与众不同的特征，风格独特的节奏型音乐游戏《太空频道5》、音乐×益智类型的方块游戏《音乐方块》和音乐×射击类型的《Rez》等等。水口是不甘制作传统音乐游戏的实验先锋，同时也是一个音乐人，音乐风格偏向电子，游戏中的很多音乐都是水口自己创作的。

在今年E3第一次亮相的《伊甸之子》是水口哲也带领的Q Entertainment游戏工作室制作的一款音乐射击游戏，官方透露，水口已经带领小组秘密开发本作2年之久，难怪第一次亮相就已经能看到可以实机游戏的版本。



CHECK2 射击型音乐游戏



游戏的玩法和《Rez》非常类似，是轨道型行进方式(如果没玩过《Rez》，可以想像《王国之心》中的飞行射击迷你游戏)，代表玩家的角色在隧道样的轨道上自动前进，途中会出现无数的敌人。使用与《Rez》相似的锁定射击功能，移动准星框住敌人锁定，可以一次锁定多人后发射子弹，或者也可以使用一种持续发射能量光线的加农炮射击。不同的动作都会影响音乐，命中敌人之后会发出各种音效，与变化的背景音乐结合在一起形成美妙的电子乐，它完全在你的掌控之中，又与靓丽的画面环环相扣，这是游戏的精彩之处。

CHECK3 以生命为主题

本作的基本理念沿用自PS2的同类型作品《Rez》。游戏以同时表达多种情感为目的，将画面、声音和操作融为一体，以达到"通感"的目的，让玩家可以最大限度地感受寄托于色彩、形状、旋律、节奏中的情感，展现出一种与众不同的灵性，本作是和其他绝大部分具有具象性的游戏作品不同的抽象作品，通过以上手段将这种抽象的意念传达给玩家。《伊甸之子》的主题是生命，游戏画面中，抽象的色块、多边形不断分解聚合，形成各种形状，表现出生命的律动。

游戏也有自己的简单故事背景，Lumi工程(Project Lumi)即将完成之时受到了病毒的攻击，玩家要在游戏中挽救它，一旦Lumi工程完成，就会创造出一个伊甸园中的类人AI，并和《Rez》的世界有着一些联系。

本作将有很多个关卡，每个都有不同的主题(视觉、音乐方面)，目前公布了三个主题，名字分别是：Matrix(矩阵)、Evolution(进化)和Beauty(美)。

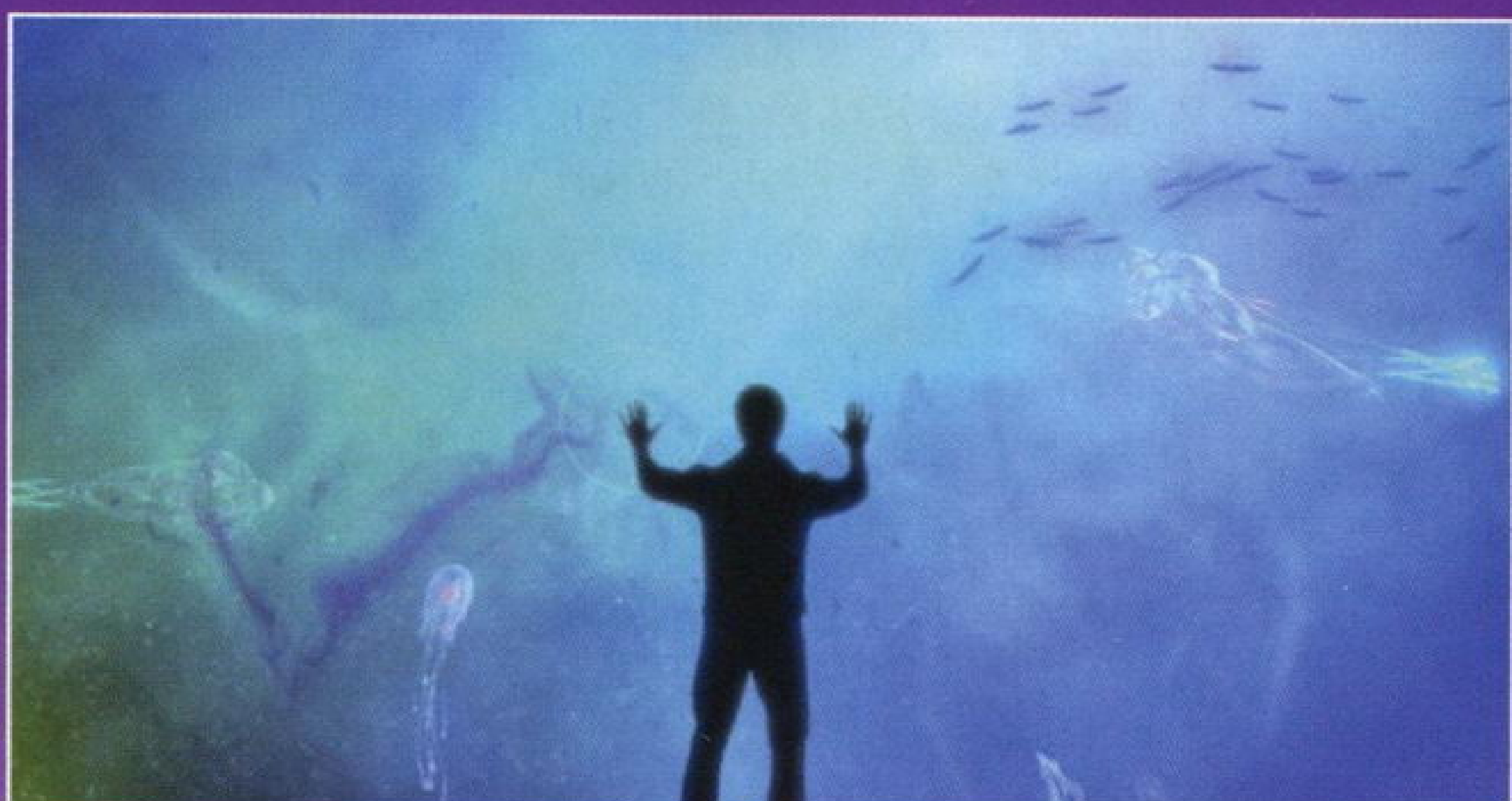


CHECK4 体感操作



本作将对应X360的Kinect和PS3的PlayStation Move，也支持传统手柄的传统操作。本次E3的育碧发布会上，水口哲也亲自上台使用X360的Kinect演示了5分钟的游戏试玩。玩家利用手部的移动进行瞄准，手腕的摆动动作触动子弹发射，似乎击掌是切换武器。

Move暂无操作演示，不过以Move的指向性为操作手段也比较容易想像。





Kinect动物	Microsoft/Frontier Developments	模拟育成
X360 Kinectimals		美版
2010年11月	1人	售价未定
对应Kinect		对应玩家年龄：全年龄

无需多言，一眼就可以看出，对应微软体感的《Kinect 动物》是一款与《任天狗》异曲同工的休闲宠物类游戏。遥想 5 年前《任天狗》推出之时，大街小巷公交地铁麦当劳肯德基中都可时不时地看到女孩子专心致志盯着屏幕逗狗的场面，洋溢在她们脸上的幸福满足的笑容足以证明任天堂这招棋走得是何等精妙。之后虽也有不少第三方企图在宠物类游戏领域内分得一杯羹，但显然论充分发挥 NDS 机能，还真没人能比得过任天堂自己。不过，或许《任天狗》独霸一方的局面将会在《Kinect 动物》问世后被打破。《Kinect 动物》将宠物的定义由普通的家养猫狗扩大为生存在非洲大陆上的多种大型猫科动物，游戏场景也有狭小的房间搬到了辽阔的平原。你可以与老虎、狮子、猎豹这些凶猛野兽的幼崽们无间隔地亲密接触，抚摩它们、与它们嬉戏、训练它们参加比赛，甚至更多超乎想像的互动。

优势：逼真的游戏画面让玩家真切体会到身处非洲草原与动物一同玩耍的临场感。对猫科动物特有的动作习性也掌握得颇为精准，特别能激发猫控一族心中的满满爱意。Kinect 的摄像头可以让动物们根据玩家的具体动作做出更多不同的反应，使得玩家与动物之间的互动更为灵活和密切，甚至还有可能会培养出只属于自己一人的宠物。

劣势：不能像《任天狗》那般随身携带是《Kinect 动物》的最大缺点。电子宠物一向是被视为打发时间的利器，在放学等公车时或是午休时掏出来玩一会儿，无聊时光便会转瞬即逝。但《Kinect 动物》却将玩家的双腿拴在了电视机前，让你每天只能在下班放学后至睡觉前的这短短几个小时内来非洲草原与大猫们嬉戏。刚开始时或许玩家还能兴致十足每天玩上个一两个小时，但时间一久怕是很难再继续维持热情。

适合人群：猫奴、亲戚朋友中有小孩的玩家、空闲时间太多不知如何使用的人

CHECK1 多种动物任君选 总有一只适合你

在《Kinect 动物》中，有多达 15 种野生猫科动物可供玩家驯养，目前已经公布的物种包括狮子、老虎、猎豹、黑豹以及山猫。这些动物均是以憨态可掬的幼崽造型登场，因此虽然其中不乏草原霸者、万兽之王，但其实个个都如家养小猫般温顺可爱，让人忍不住想要把它们抱入怀中。目前还没有确切的情报表明《Kinect 动物》中的动物会不会长大，但试想一下一只成年老虎兴致冲冲地向你扑过来，那场景实在是有点恐怖……


■游戏中的动物颇为真实，就是笑容略显猥琐……

CHECK2 全方位互动 让你与动物零距离接触

要在《Kinect 动物》的世界中拥有一只宠物，首先要做的自然是要让它记住自己的名字。你只需要不断地重复宠物的名字直到 Kinect 能够辨识该名字为止，整个过程与给《任天狗》起名字基本相同。这之后就可以通过一些简单的指令来训练你的宠物了，例如当你一边喊“jump”一边做出向上跳起的动作时，宠物看到后就会跟着模仿，反复几次后即可记住。可以追踪玩家动作的 Kinect 相当于宠物的双眼，它能够让宠物更快地理解并学会主人的指令，也可以摆出一些复杂的造型（例如单脚站立和装死）。而当 Kinect 无法捕捉到玩家身影时，宠物并不会呆呆站在原地，而是走近屏幕，试图从各个角度去寻找主人，滑稽的模样令人忍俊不禁。此外，你也可以伸出双手去“抚摸”宠物，此时画面中就会出现一双半透明的手来引导玩家，适当的爱抚能提高宠物对你的好感度，从而令其做出更为亲密的举动。



CHECK3 和宠物一起享受 比赛的乐趣

与《任天狗》相比，《Kinect 动物》的比赛显然难度要更高一些。玩家需要通过肢体运动去控制宠物完成各个比赛项目，例如走平衡木、翻越栏杆和钻管道等等，在这一过程中，玩家自己的身体也将得到适量的活动，可谓一举两得。当需要作出特殊动作时，屏幕下方会出现文字提示，如果玩家未能及时作出相应的动作或是动作不达标，都会影响到宠物的临场发挥。当然，完美完成比赛的话不但可以获得高分评价，还可以得到更多特别奖励，所以请和你的宠物一起努力吧！







Kinect体育	Microsoft	体育
X360	Kinect Sport	美版
	预定2010年11月 / 1～2人	售价未定
	对应Kinect	对应玩家年龄：全年龄

CHECK1 新瓶装旧酒 换汤不换药

2006年年底，当任天堂开始在全球范围内发售它的动作感应设备Wii时，《Wii Sports》便以首发游戏的身分出现在了许多购买者的清单上。但在当时，估计微软、索尼以及核心玩家们都料想不到3年之后的2010年1月，《Wii Sports》能够在全球范围内卖出了6069万套，打破《超级马里奥》4024万套的传说，荣登全世界最卖座游戏榜首。论技术实力，任天堂显然无法与微软、索尼这两位业界巨头抗衡，但偏偏大多数时候，微软和索尼都只知道跟在任天堂屁股后面走。去年E3，终于扛不住了的微软公布了“初生计划”，岩田聪得知后笑得满面春风；今年E3，“初生计划”更名“Kinect”，在对应Kinect的游戏名单中，我们又一次看到了似曾相识的身影——《Kinect体育》。

从目前公布的情报来看，《Kinect体育》显然是借鉴了《Wii Sports》，将对应6款模拟运动，分别为拳击、田径、足球、沙滩排球、保龄球和乒乓球，比《Wii Sports》要多一款，并且为全面发挥Kinect能够识别玩家全身动作这一特性，特意选择了能够让玩家的四肢都得到充分活动的体育类型。诚然，我们不能否认Kinect在技术层面的确远超Wii一大截，今后体感类体育游戏势必还是要看Kinect独领风骚，但未来如何发展毕竟改变不了Kinect以及《Kinect体育》是在模仿前人基础上问世的事实。加之Kinect并不像Wii那样是一台独立主机，它需要要配合X360共同使用，但这类体感运动游戏的最大潜在消费群恰恰并不是核心玩家，要让那些平时根本不怎么玩游戏、只是想在家里做些轻松有趣锻炼的人同时购入X360和Kinect，难度可想而知。《Kinect体育》如果还想走得更远，仅仅停留在现在这个阶段是远远不够的……

CHECK2 看点：联网享受对战的快乐！

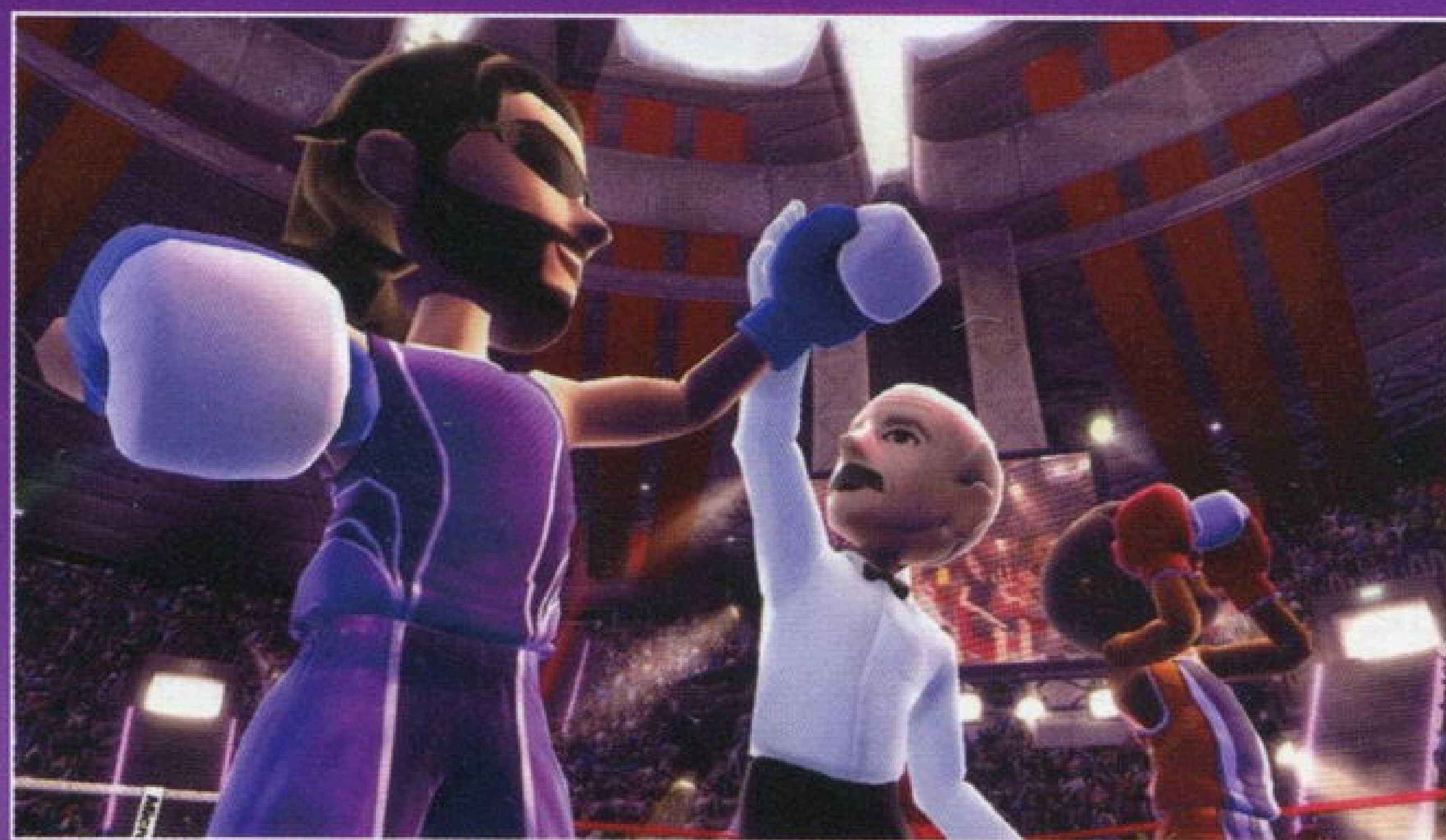
体育类游戏最大的乐趣莫过于能和好友一起同台竞技，特别是在周末时，叫上三五个好友到家里来一场球赛，真是好不惬意。但假如好友远在外地又该怎么办呢？别发愁，你可以尝试一下《Kinect体育》中的联网对战模式。在该模式下，你能向远在天边的好友发出参赛邀请，情感交流将变得不再受地域限制。



拳击

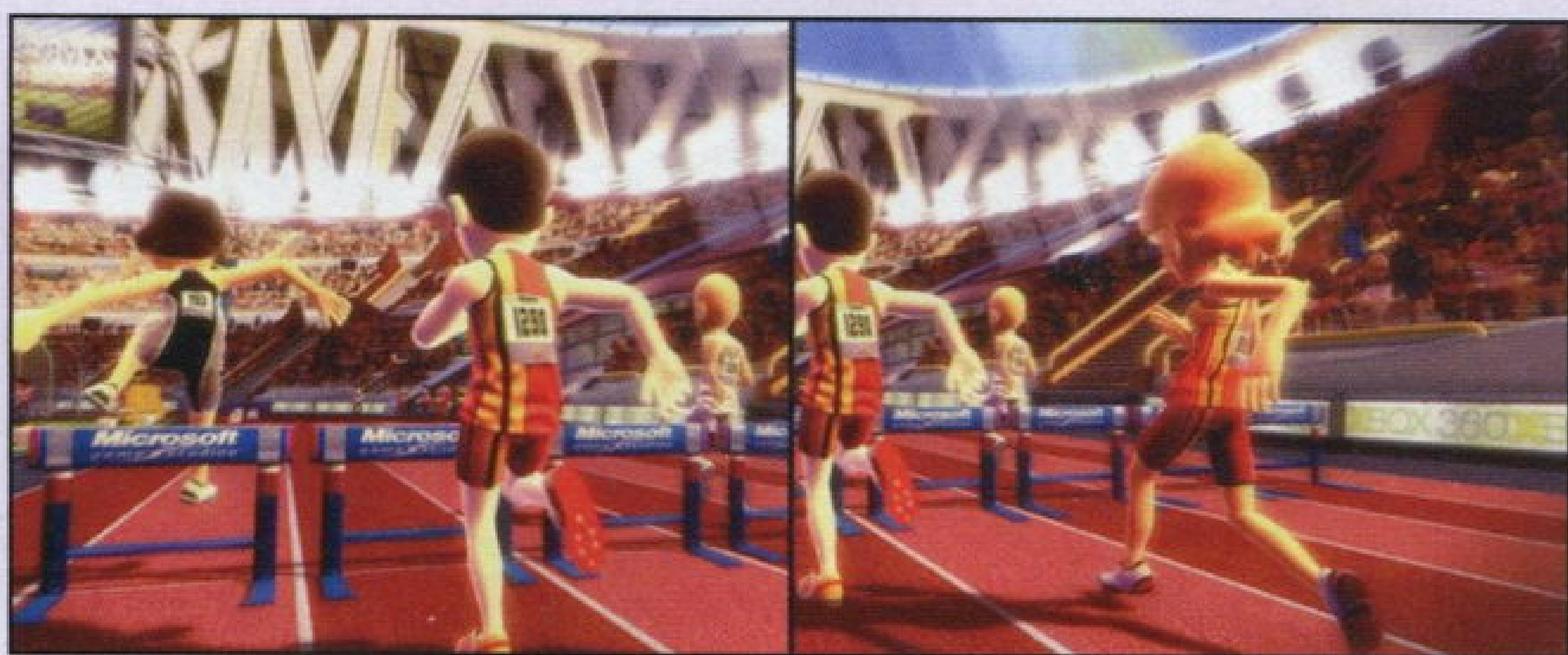
《Wii Sports》和《Kinect体育》都选中了拳击作为游戏项目，一方面是由于这一稍显激烈的搏击运动的确在全世界范围内很受欢迎，另一原因则是因为拳击动作对体感精准度要求较低，玩家只用举起自己的双拳向前挥击即可，属于非常容易上手且能获得很大爽快感的运动。当然最关键的是，你可以尽情痛扁你的对手而不用担心自己被揍得鼻青脸肿。

进入游戏后，摆出拳击的姿势等待哨声响起就可进行比赛了。游戏画面为第一视角，面对对手挥过来的拳头，你可以选择用手臂架开或是弯曲身体躲过。如果能打出不错的拳路组合重创对手的话，画面中还将出现特写镜头。另外，玩家也可以邀请好友和自己一起比赛。



田径

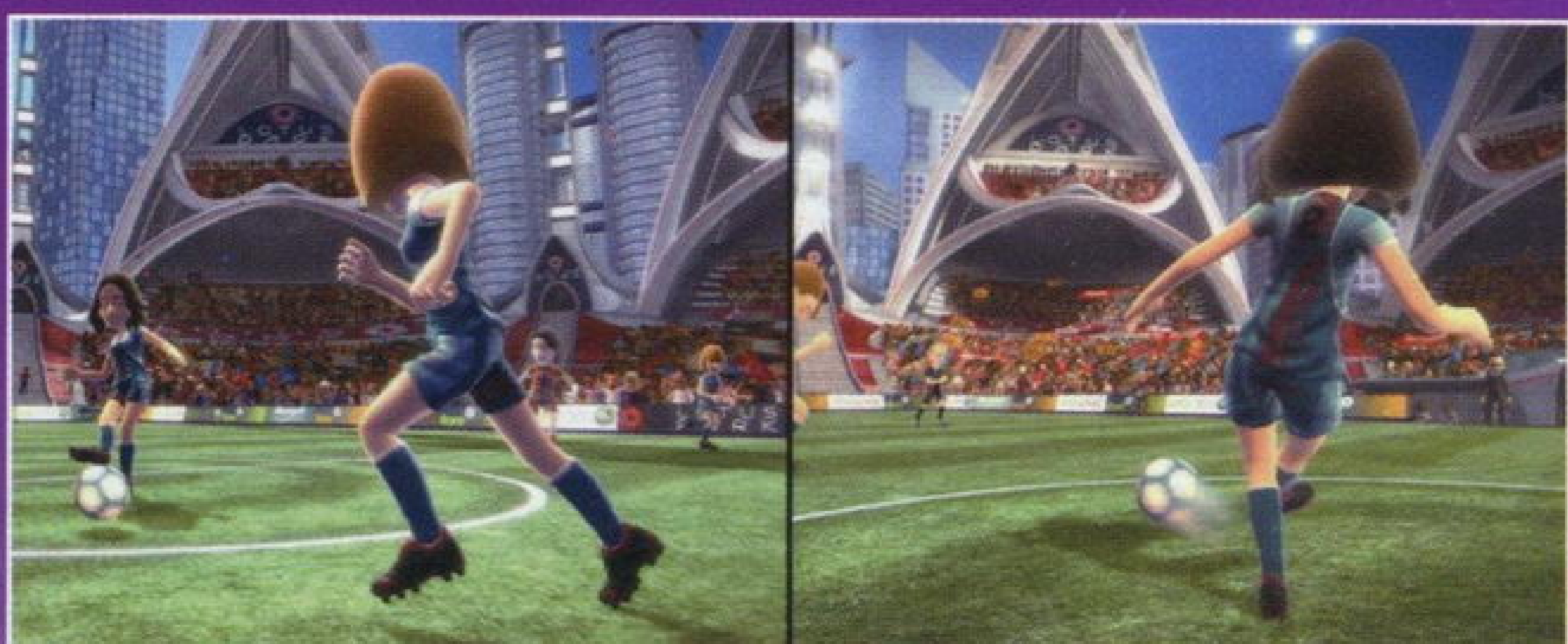
《Kinect体育》中的田径其实是由多个体育项目组成的，目前公布的有跨栏、跳远和投掷标枪。虽然都是和跑步密切相关的运动，但玩家并不需要真的跑动起来，只用在原地踏步即可。踏步动作幅度越大，便能获得越快的速度，所以即便是起跑慢了一步也不用太担心，只要你肯将膝盖抬到腰部的位置，你就会像离弦之箭一般迅速超越其他对手，在赛道上一马当先。



足球

游戏中的足球比赛也得到了大幅度的简化，球员们的跑位、速度都是由电脑自主完成的，玩家完全不需要去控制球员作出带球过人或防守铲球这种复杂的技巧，只需要当球停到球员脚下时将其踢出去即可。这种经过简化处理的足球比赛若是让专业球迷看到定会笑掉大牙，但却可以让全家人玩得开开心心。

足球比赛同样支持对战模式，玩家可以选择是做进攻前锋还是守门员。相比之下，模拟守门员的扑球动作要比模拟起脚射门难度大很多，想要体会一下守门员的辛苦滋味的玩家大可一试，想必会令各位对守门员这门职业的崇敬度大幅提升。

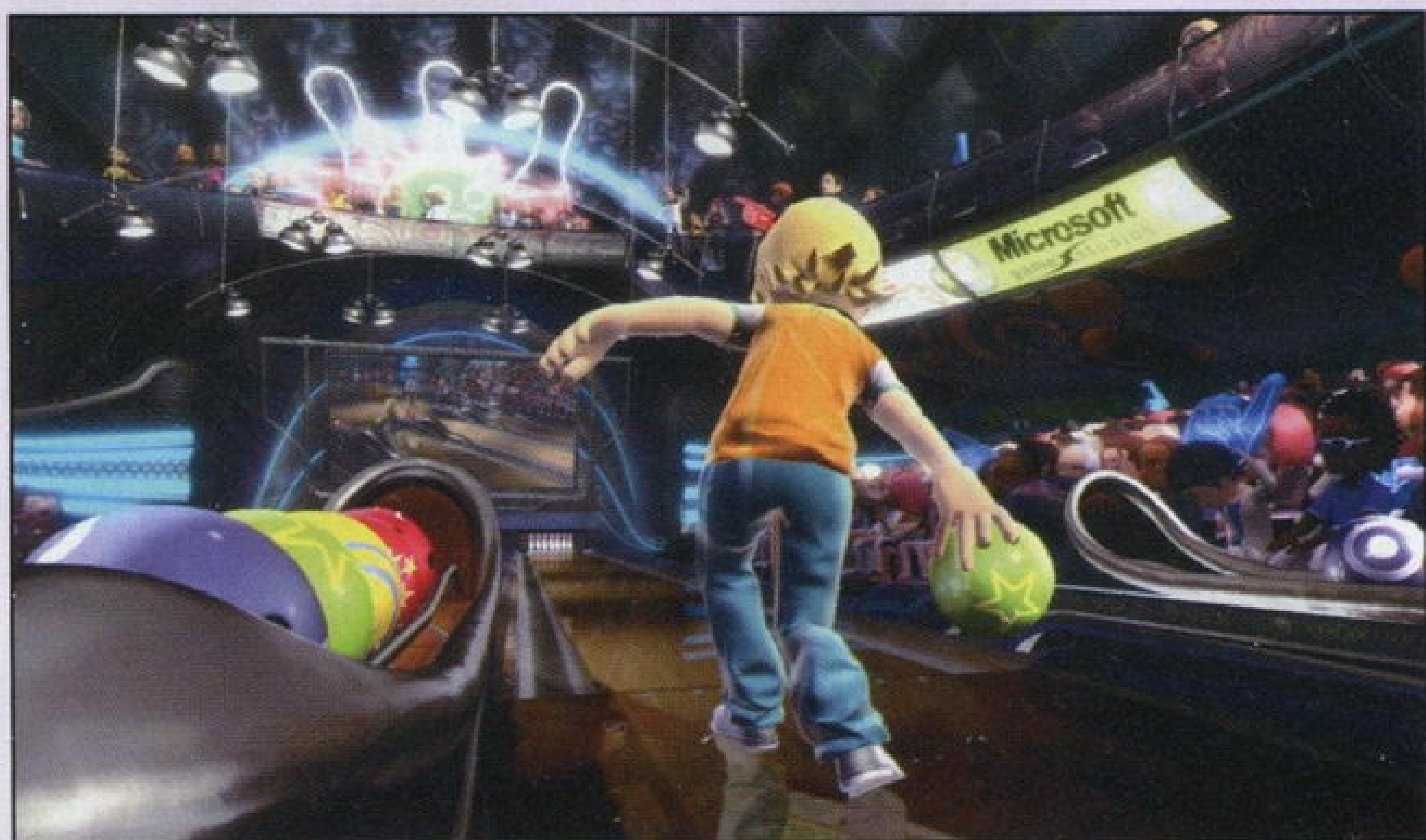


保龄球

保龄球也是体感类体育游戏的常驻项目，在《Kinect 体育》中同样可以看到它的身影。虽然在游玩过程中，玩家的手中是空无一物的，但 Kinect 可以根据玩家所选择的球种与推球时的速度判断出球体在离手时所产生的自旋，从而使球在接触到轨道后产生各种移动轨迹。当然，你并不需要对保龄球这项运动有多么专业的了解，如果你什么都不懂，就只用把球朝着前方球瓶丢过去即可，久而久之便可掌握到一些基本技巧。

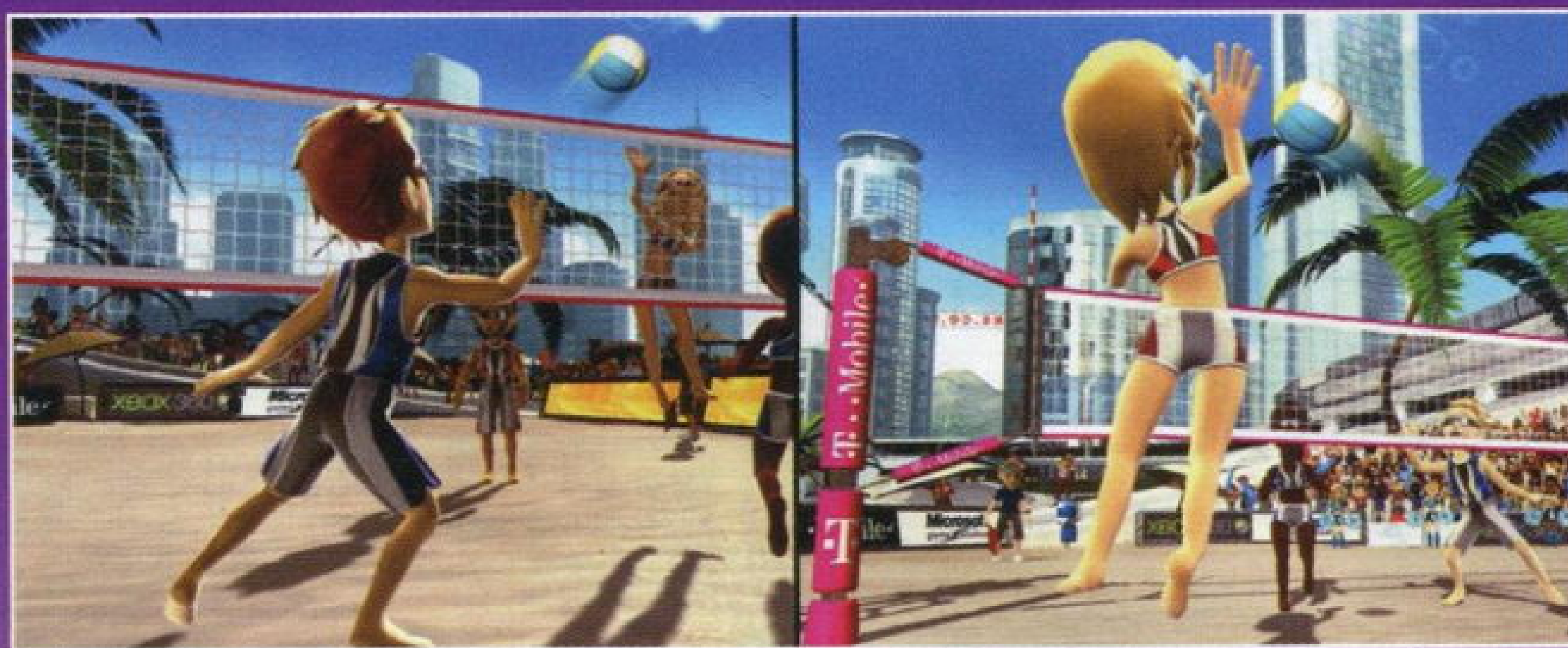


这款游戏最大的缺点在于没有完整模拟从助跑到投球的全过程，玩家需要做的动作只有把球从传送带上拿起，将手臂向后摆让保龄球离开画面，再向前投出即可，运动量显然是不太够……



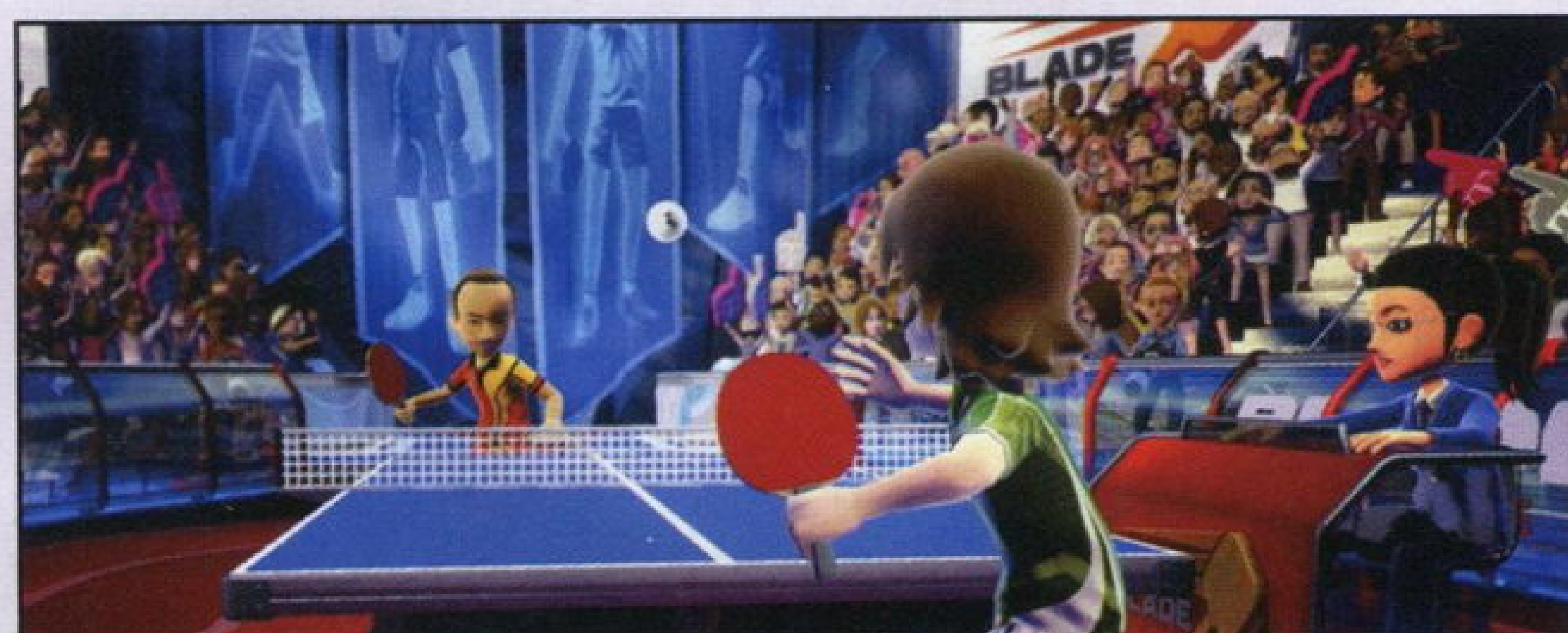
沙滩排球

同足球比赛一样，沙滩排球的队员也不需要玩家去控制移动，只要当球落到我方场地内时，及时跳起将球打过网就算 OK。需要击球时，画面上会出现两个同心圆作为提示，当外圈的圆缩小至与内圈的圆完全重合时便是最佳击球时机，只要把握好这一时机，轻松赢得比赛并不会有太大问题。



乒乓球

在乒乓球比赛中，玩家的手掌就是球拍，你不但需要在准确的时机挥动手掌将球打回去，还要时刻跑动来寻找理想的接球位置，运动强度仅次于田径。乒乓球是一项很讲究技巧的运动，目前我们还不清楚 Kinect 究竟能够把玩家所作出的扣球、削球等动作识别到何种程度，但从 Kinect 的工作原理来看还是蛮值得期待的。





宅人瘦身必修课程！

塑形 健身进化	Ubisoft	体育
X360	Your Shape：Fitness Evolved	美版
	2010年第四季度　对应人数未定	售价未定
	对应Kinect　对应玩家年龄：全年龄	

曾经许多人都认为，Wii 是最适合有氧运动类型游戏发展的沃土，的确也有不少厂商想借着任天堂的体感一显身手，但很快此类游戏的缺点便暴露无疑：你永远无法通过画面得知自己的动作是否做到位，所以哪怕你每天都有运动，很大可能依旧是收效甚微。Wii 所吹嘘的体感在健身游戏面前几乎化为了一纸空谈，当然，如果你愿意的话也可以拿根棒子对着屏幕胡乱挥舞几下同时脑补自己身处健身房，但你身体内的脂肪可不是那么容易就能被打发掉的。想要在家里就轻松和赘肉说拜拜，其实很简单，你只需要一台 Kinect 和一款《塑形　健身进化》即可。

本届 E3 上，育碧为广大玩家带来的《塑形　健身进化》是一款结合 Kinect 的动作捕捉与育碧独家的“玩家投影”技术诞生的健身游戏，进入游戏后我们可以看到自己的身影会出现在游戏画面中（有剪影模式和真实影像两种表现方式可供选择），随即游戏便会提示要扫描玩家全身，以获得关于骨架、身高、臂长、三围等基本资料。在试玩版中提供了体操、太极和打砖块这几项内容。体操和太极操作起来很简单，你只需要模仿画面左侧教练的动作即可，Kinect 会通过追踪你的骨骼运动从而将你的动作质量真实反映在屏幕上。如果完成度不达标的话，画面上就会出现红色文字来提醒玩家尽快做出改进。整个过程简单，并且准确。



打砖块的运动则稍显剧烈，你需要向着面前不断出现的砖块挥拳或是踢脚。砖块出现的位置并不固定，只有朝正确的方向做出动作才能破坏掉这些砖块，玩家的身体在这一过程中将得到充分的运动。此外，在育碧提供的宣传影像中还可以看到跑步和跳绳，并且今后还将陆续增加跳舞、球类、呼啦圈等活动，迷你小游戏将支持多回合多人对战，轻轻松松摆脱赘肉困扰将不再是宅人们的幻想。



■ Kinect 让你的锻炼不再劳而无功。



将客厅变成展台！

极限竞速Kinect（暂名）	Microsoft/Turn 10	竞速
X360 Forza Motorstorm Kinect		美版
发售日未定	1人	售价未定
对应Kinect		

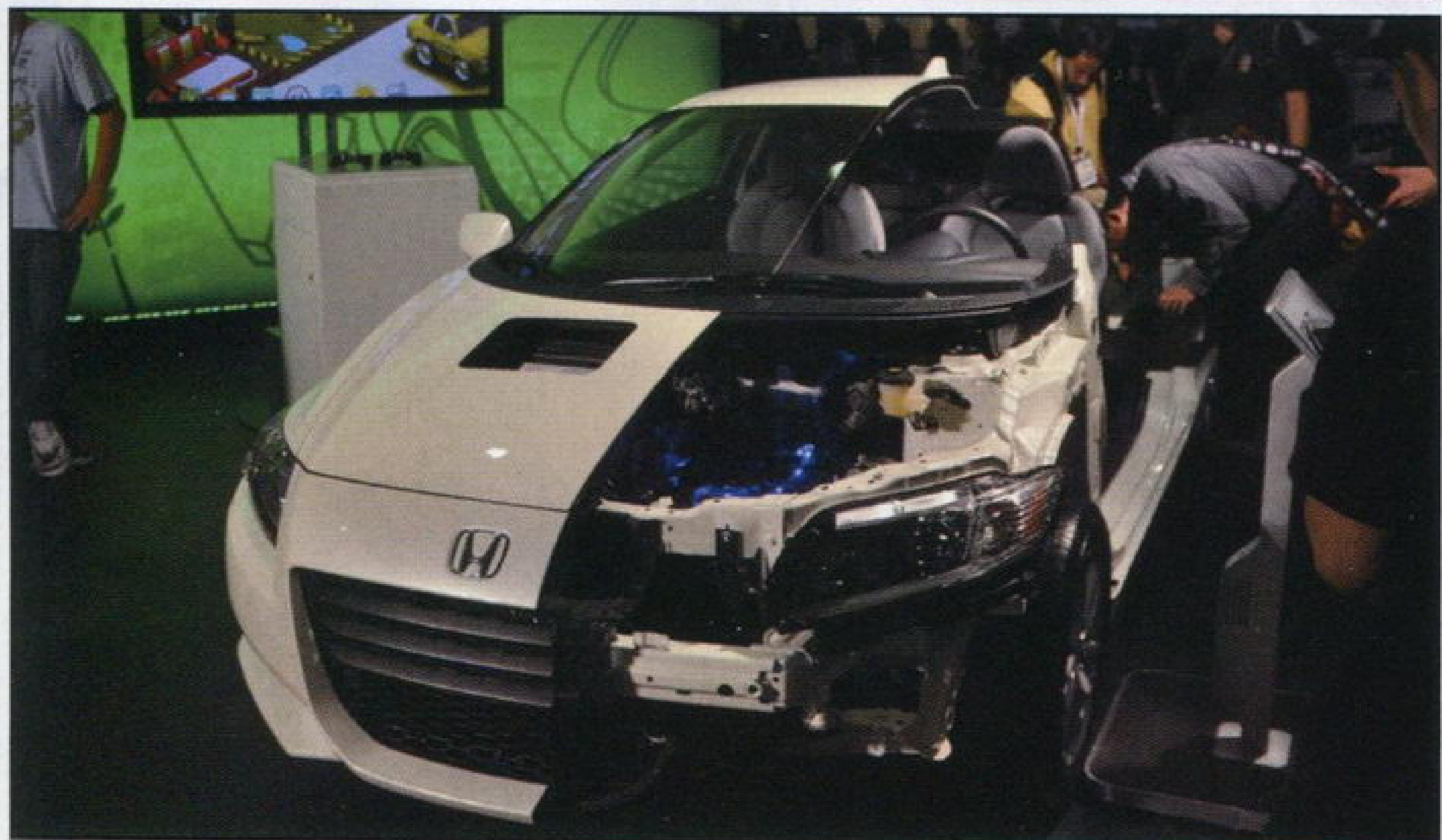
微软E3展会上，微软工作室的Turn 10游戏制作小组的制作人Dan Greenawalt带来了X360上最受重视的竞速游戏"《极限竞速》系列"新作的可演示试玩版，该演示对应X360的Kinect，憧憬了赛车游戏在Kinect时代的未来面貌。

CHECK1 无实体控制器

现场试玩演示中，玩家完全不需要控制手柄，在Kinect面前举起双手成握方向盘姿势，如此你就获得了对赛车的控制权，在空中模拟转动方向盘的动作就可以做出转向。跑车的加油和刹车都是自动的，就跟iPhone上的一些赛车的默认设定一样，不过后者可以将加速和刹车的控制权进行设定，通过触控操作重归己有，而Kinect如何实现则暂不得知，也许不会让玩家得到全部的加减速控制权也说不定，对于身体前倾和后仰这样的动作姿势是否可以用在竞速游戏中，是一个有待考量的问题。但是我想换挡这种需要和精确的油门控制配合的带有手感的操作实在无法用这种操作方式实现。另外，转动头部就可以自然地改变车内视角的角度，就像驾驶员扭转头部一样观看左右的环境。



■车辆内饰细节完美。



CHECK2 真实系赛车游戏为何如此？！

《极限竞速》是真实系竞速游戏，精密的操作是体验这种类型的赛车游戏真正核心乐趣的必须元素，本次用Kinect操作，不是说不能做到精确或者同步感应之类的，而是很多操作无法实现。不过这并不会影响《极限竞速》新作的整体素质。要知道，《极限竞速3》对新手就照顾有佳，本身就带有自动油门和自动刹车功能，适合任何年龄段、游戏水平的玩家进行游戏，详细的辅助驾驶系统设定同时也可以让核心玩家体验最真实的驾驶体验。而这次，只要你"见过开车！！"你就可以玩上一把，哪怕玩家甚至都不知道摇杆这种东西是干什么的，这就更进一步扩大了本作的潜在用户群。



■可以查看靓车的各种数据和局部细节。

CHECK3 在自家看车展？

天价的跑车可以摆进你的客厅！在Kinect面前，玩家可以以第一人称视点在车辆欣赏模式自由地以各种角度观看跑车，左右转、靠近和下蹲等动作都会实际反映在画面上，如果你的电视和客厅足够大的话，你就真的会像站在一辆车前面一样，当然还是要有一点点的想像力。在这个模式下，你还可以调查各个部位的详细数据，也能走进驾驶室，演示中的法拉利458 Italia的高精度内饰绝对会让你眼前一亮。



■打开车门进入跑车吧！

CHECK4 未来？

E3的这段Kinect《极限竞速》试玩版应该只是新作的一种可选模式，不过就算真的单独拿出来卖也会有不少爱车人士和轻度玩家买单。



■逼真的细节描绘尽收眼底。



由菜鸟成长为街舞达人！

舞蹈中心 | Harmonix/MTV Games | 音乐
X360 Dance Central 美版
2010年第四季度 1～4人 售价未定
对应Kinect 对应玩家年龄：全年龄

提到跳舞游戏，大家能想到的无非就是曾一度风靡大江南北的跳舞毯、街机厅中吃币最多的跳舞机，以及网游《劲舞团》，但这些跳舞游戏要么只是活动脚部，要么干脆就是考验手指，与现实中让全身都随着旋律摆动起来的舞蹈都存在着或多或少的差别。那么，到底有没有一款游戏能让玩家真正体会到舞蹈所带来的乐趣呢？答案是肯定的，它就是在Kinect技术支持下诞生的《舞蹈中心》。

进入《舞蹈中心》的试玩后，画面中央会出现三人一组的舞者，由他们来示范标准舞姿，画面右侧则滚动提示当前应做的动作，玩家的身影则以纯白色人物剪影的方式出现在提示图案的旁边，以便玩家能更直观地看到自己的表现。由于Kinect的技术是可以捕捉玩家全身的动作，因此在《舞蹈中心》里，光有脚下功夫是远远不够的，你需要让自己像一个真正的舞者那样动起来，并且要让每一个动作都做到位，方能取得高评价。为照顾到新手玩家，游戏中还配有详细的教学模式，以慢速播放舞步，配以语音讲解，化繁为简、从易到难，将菜鸟玩家逐步培养成舞蹈达人。《舞蹈中心》的选曲基本都是时下最为流行的音乐，其中也不乏Lady Gaga、Beastie Boys这些音乐界大腕们的当红热曲，喜欢欧美音乐和跳舞的玩家不妨来挑战一下本作哦！

■左侧地面上的录音机代表曲目的难易度，星数越少等级越低，反之则越难。





这是一个永无止境的冒险

Kinect大冒险 | Good Science Studio/Microsoft | 动作
X360 Kinect Adventures 美版
2010年11月 1～2人 售价未定
对应Kinect 对应玩家年龄：全年龄

《Kinect大冒险》的游戏内容有些类似于大型游乐场内的娱乐项目，玩家可以乘坐皮筏艇穿梭于溪流与峡谷之间，也可以站在高速行驶的板车上躲避沿途的障碍物，或是潜入海底寻找海底气象站，无论哪一种迷你游戏都很侧重对速度感的表现，让玩家有一种身临其境畅玩极限游戏的爽快感，对提升玩家的反应能力也将大有帮助。

在本届E3上，《Kinect大冒险》公布了2款迷你游戏的试玩，分别为激流皮筏艇和疯狂台车。两款游戏的操作都很简单，在"激流皮筏艇"中，你可以扭动身体来控制皮筏艇的前进方向，尽可能多地去吃沿途的金币。当你跳起的话皮筏艇也会跟着跃起到空中，此时往往会有大量金币乃至铺满金币的"云中小路"作为特殊奖励，所以要多多尝试去走空中路线。这款游戏支持双人合作模式，该模式相当考验两人的默契度。配合默契的话，可以轻松获得很高点数的金币，若相反，则很有可能寸步难行。"疯狂台车"是要玩家站在台车上高速滑行，一路上不但会有呈现各种奇怪排列方式的金币，也有接踵而至的障碍物，你需要不断改变站位和动作方能令游戏顺利进行。无论哪个迷你游戏，都配有摄像功能，在特定场景下系统会自动拍下玩家的模样，并在游戏结束后呈现在屏幕上。你可以通过电子邮件或facebook和朋友分享这些照片，当然，考虑到拍照当时你所处的亢奋状态，这些照片恐怕很难用"美型"二字来形容……



在空中高喊"Ya-Hoooooo！"

Kinect欢乐赛车 | BigPark Inc./Microsoft | 竞速
X360 Kinect Joyride 美版
2010年11月 1～8人 售价未定
对应Kinect 对应玩家年龄：全年龄

《Kinect欢乐赛车》是以Xbox LIVE Arcade上的休闲竞技类赛车游戏《欢乐赛车》为基础推出的体感强化版本，它的定位并不是面向专业的赛车玩家，操作自然也不算复杂，适合全家老少一起游玩。游戏中并不需要玩家去控制车速，你只用将双手摆出紧握方向盘的姿势就可以操纵赛车在赛道上疾驰，控制它躲开障碍物并尽可能地超越其他车辆。沿途有许多可以利用的加速装置，或者玩家也可以在加速能量器满格时将手臂用力向前推，就能让赛车在短时间内快速前冲。在弯道处扭动身体还可以表现出漂移效果，非常有趣。《Kinect欢乐赛车》的最大特色在于空中的特技表演，当玩家通过斜坡平台或在道具辅助下冲到半空中后，赛车将会根据此时玩家所作出的动作表现出不同的特技效果，例如倾斜身体就能让赛车翻转，原地转圈的话则是让赛车自旋，与此同时，赛车手也会摆出一些有型的POSE。炫酷的特技能够让玩家获得更多额外奖励点数，这将直接关乎最终的比分。

如果你期待的是一款能与《马里奥赛车》并驾齐驱的作品，《Kinect欢乐赛车》可能会令你失望不已，但如果你只是想和亲朋好友一同享受游戏所带来的乐趣，本作是个不错的选择。


■发挥想像力，创作出多种多样的空中特技效果。

E3 2010 专题4 PS MOVE 关键词 终极体感 延迟依旧

FEATURE 4

This Changes Everything

文 星夜 美编 NINA

感受PS Move的体感世界

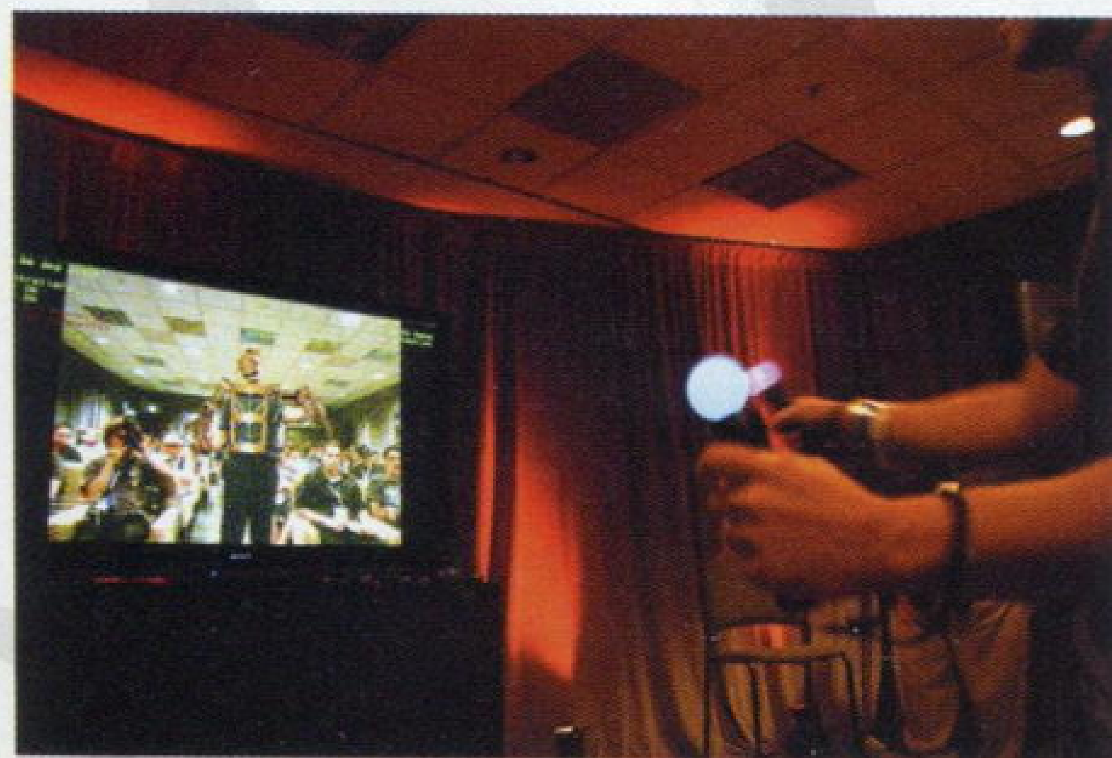


从E3会场无处不在的巨幅海报就能看出，今年E3展PlayStation Move是索尼最大的宣传重点。索尼对其制定的广告口号是“This Changes Everything”，这是PS3在美国的宣传攻势“it Only Doses Everything”的一部分。今年3月份，索尼明确表示将会把Move的首发当作主机首发一样隆重对待，到时候会有更大的广告攻势展开。Move在本届E3展中的表现并不理想，但是它的潜力绝不容小觑。

CHECK 1 PlayStation Move 技术详解

今年3月份举办的游戏开发者大会期间，索尼已经详细介绍了Move的技术特征。首先要明确的是，一套完整的Move体感装置由三个部分构成：PS Eye摄像头、棒状的Move手柄以及类似于Wii双节棍手柄的导航手柄，在多人玩时，最多可以同时识别4个Move手柄，或者Move与导航手柄各两个。也就是说，那些需要同时使用Move和导航手柄的游戏，最多只能两人玩。

Move在三维空间中的定位是依靠其顶部光球实现的，光球距离摄像头越远，其投射到摄像头中的图像面积就越小，根据图像的大小可以精确计算其与摄像头之间的距离变化，从而确定其在三维空间中的准确坐标。由于计算的过程非常简单，因此理论上说可以最大限度地降低延迟。另外光球的颜色还会根据游戏中的画面而变化（比如开枪时火花的颜色、画笔的颜色等），增强游戏时的投入感。光球变色的另外一个重要作用是增强与环境色的对比度，如果房间中某种颜色的色调太浓，光球会变化成另外一种与其对比较为明显的颜色，提高捕捉光球图像时的准确度。Move手柄本身的动作则是通过一个三轴加速计和一个三轴角度计来判断。在摄像头捕捉到的画面信息不足时（比如玩家的身体挡住了光球），还有一个惯性感应器可以提供信息补充。



▲ E3现场的PS Move内部操作演示。

对于摄像头捕捉到的所有图像的处理工作都是借助PS3的CELL处理器完成，进行动作捕捉时可能会耗费一点SPU的处理能力，以及占用1～2MB的系统内存。PS Eye摄像头每秒会产生60帧画面，解析度为640×480，这样的解析度已经足够准确测量毫米级的距离变化和1度的角度变化。在每次游戏开始之前，首先要对控制器进行校准，索尼的研究人员表示，校准过程不到半秒就可以完成。如果环境光线发生了强烈的变化（比如家人突然打开客厅大灯），为了保证玩家的操作准确度不会受到影响，游戏会自动暂停，玩家需要对控制器重新校准。索尼表示Move的延迟时间大约为20毫秒，大概是1帧的程度。

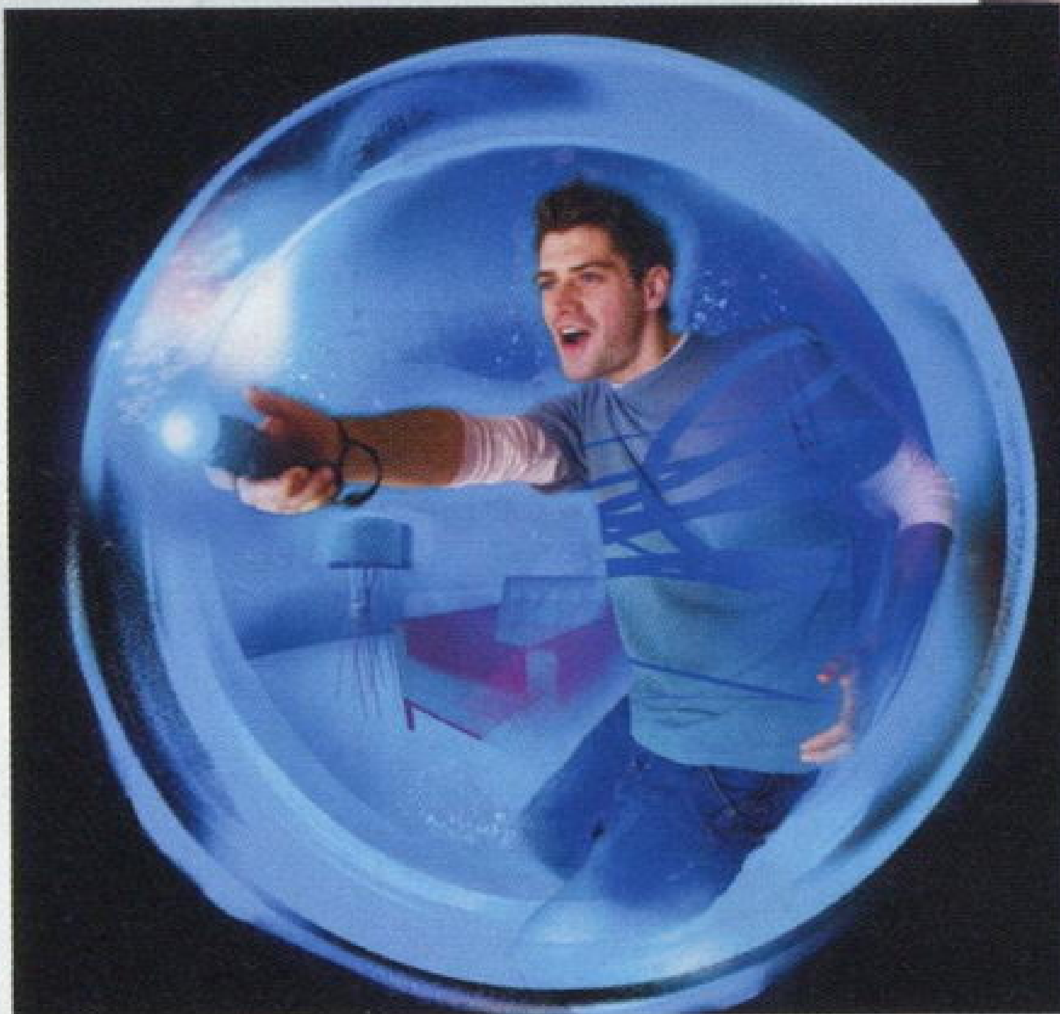
与DualShock3手柄一样，Move手柄是通过蓝牙2.0传输操作信号。在手柄内部有锂电池，提供振动、发光等所需的电能，可以通过mini-USB插槽进行充电，一次充电可以持续使用10小时左右。

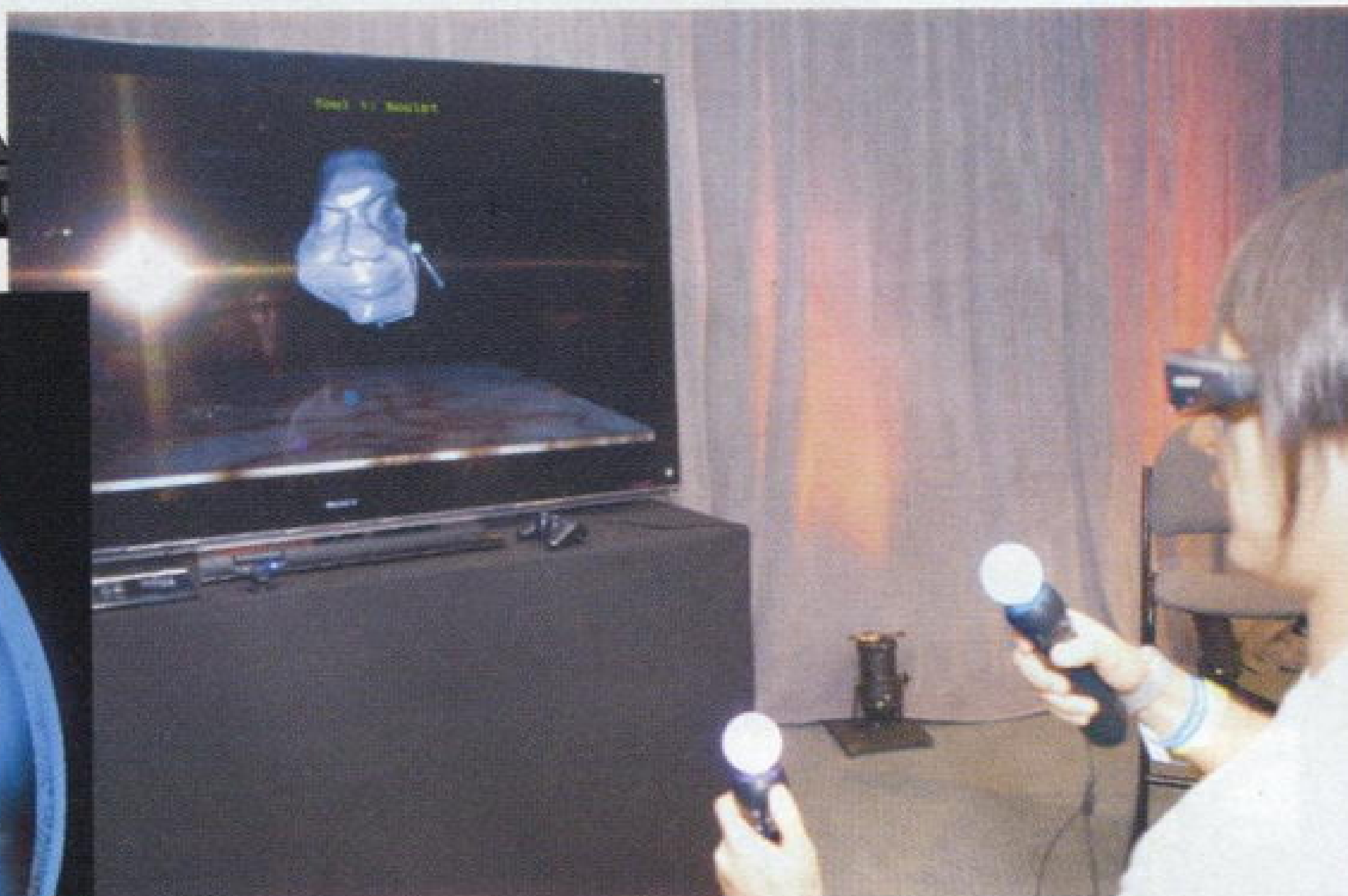
零售价为30美元的导航手柄其实就相当于普通PS3手柄的左半部分，如果玩家不愿多花钱，可以直接使用PS3手柄结合Move手柄来玩。索尼表示初期所有Move游戏都可以只用Move手柄操作。索尼的第一方Move专用游戏售价仅40美元（不包括《杀戮地带3》等支持Move功能的传统游戏），第三方的游戏应该也会朝这个价位靠拢。显然，索尼希望通过低价策略与Wii争夺休闲市场。



CHECK 2 3D+Move！终极体感！

在E3展中，索尼重点说明了Move与3D游戏，这不禁令人产生联想——将Move与3D结合将会产生多么迷人的游戏可能性？对此Move的设计者Richard Marks说："我们已经有一些团队正在将3D与Move结合。就在E3之前一个星期我们的办公室刚刚搬进来一台3D电视，将Move与3D电视结合给人的感觉真是太疯狂了，立体感真的非常强，这就像一个虚拟的立体模型，通过Move你可以移动到任何地方，感觉它就在面前。而在2D屏幕中就很难做到这一点。"Marks透露，在E3展前，他正在制作一个将头部追踪和3D以及Move结合的终极体感演示，可惜时间不够，目前还没有做好。这是一种全息游戏体验，你只要移动头部，就可以看到屏幕中的立体画面镜头随之移动，就像置身于一个虚拟世界之中。





▲索尼制作的真3D简单DEMO虽然只是一个未完成版，但是已经有非常神奇的体验效果。

CHECK 3 PlyStation Move 新作体验

E3 2010

巫师冒险记 Sorcery

■预定2011年第二季度发售

索尼将这款《巫师冒险记》描述为"次世代动作体验"，在游戏中，玩家扮演的是一位巫师的学徒。本作的基本游戏方式是从环状菜单中选择魔法，然后挥舞Move手柄释放该魔法。根据挥舞手柄的力度，可以控制魔法的强度与方向。比如选择火焰魔法时，朝敌人挥手柄就会有一团火焰射向敌人，而如果是在自己的身旁画个圈，将会形成一道火焰之墙。你还可以将火焰魔法与风魔法结合，形成火焰龙卷，然后用导航手柄的摇杆控制火焰龙卷的前进方向。

你还可以喝下魔法药水，把自己变成其他生物，比如老鼠。你要向摇晃魔法瓶一样摇晃Move手柄，然后模仿喝药动作。变成老鼠后，可以钻进一些小洞。可以变化的动物种类很多。此外还有一些实用型魔法，比如修补魔法可以将断掉的桥修好。

在索尼演示的最后，可以看到巨大的兽人冲进走廊里，在冲向玩家的途中撞断了沿途的柱子，看来将会有一场激烈的BOSS战。





功夫骑士 Kung Fu Rider

■预定2010年9月19日发售

这里的骑士不是骑在马背上的中世纪英雄，而是坐在办公椅上在街头极速滑行的疯狂侦探。这款由索尼第一方开发的街机式游戏里，最快的汽车也比不上最快的办公椅。在游戏中，玩家扮演的是侦探Toby或者他的秘书Karin，为了躲开黑社会的追杀，办公椅是他们惟一的逃生工具。





E3展的DEMO仅提供了Toby和他的办公椅，玩家要操作他从陡峭的山路向下滑，途中有货车、路障等挡道。将Move手柄快速向上移动，Toby就会快速蹬腿助跑，提高滑行速度。达到一定的速度后，快速地将手柄往前一戳，就会获得瞬间加速，而且这时速度会快到能撞倒挡路的任何敌人。Move手柄上的动作键是跳跃，扳机键为用武打招式攻击敌人，甚至跨在栏杆上快速下滑。

搜集道路中的各种道具可以提高分数。如果不幸被敌人一棍子打翻在地，或者被汽车撞倒，并不会GAME OVER，或者从上一个检查点重新开始，而是会直接跳到前方，这大大加快了游戏的节奏。本作预计将会收录60个关卡。

歌星劲舞 SingStar Dance

■预定2010年10月1日发售

跳舞游戏将会成为体感新时代的领头羊，索尼旗下最著名的音乐游戏品牌《歌星》也将加入这股潮流。在《歌星劲舞》中收录了50多首对应Move体感功能的歌曲，这些歌曲也会在《歌星》专用网络服务SingStore中提供收费下载。

《歌星劲舞》将会是一款怎样的游戏？其实不用说也知道，本作是一款加入跳舞功能的卡拉OK游戏。每一首歌曲开始演唱时，画面中会出现舞者的轮廓，玩家根据舞者的动作进行模仿，歌曲结束后系统会根据玩家的动作准确度打分。比如在歌曲《Baby One More Time》中就准备了全套的舞蹈动作，由于摄像头难以识别腿部动作，因此是以手部的动作为主。不过与Wii上只要小幅度移动遥控器手柄就可以成功的跳舞游戏不同，在《歌星劲舞》中确实需要玩家全身动起来，毕竟摄像头能够捕捉到玩家的身体在二维平面上的动作。

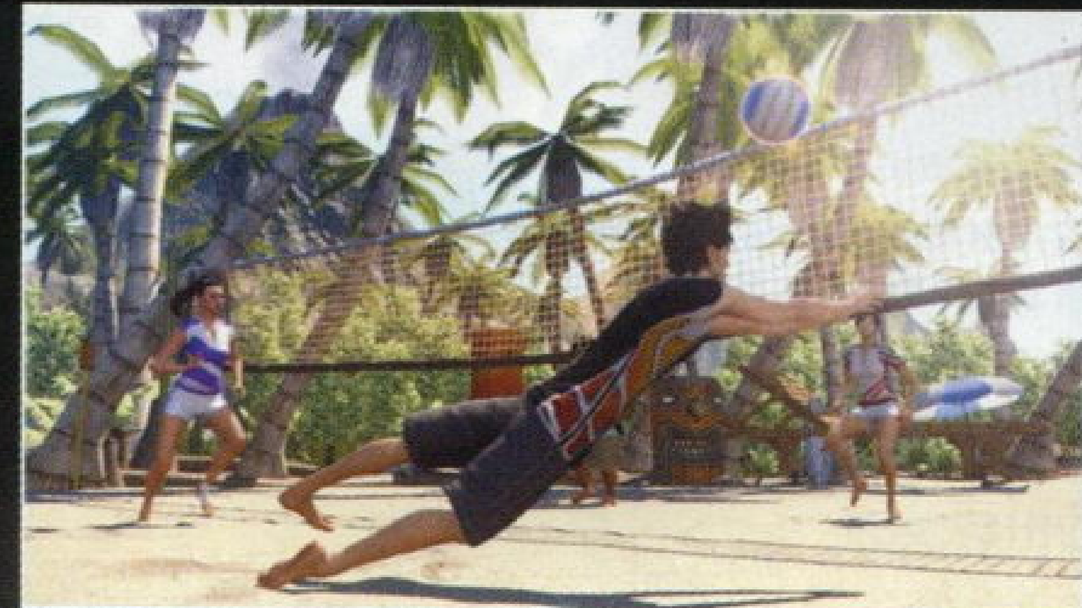


体育冠军

Sports Champions

■预定2010年9月19日发售

本作相当于Move的《Wii Sports》，是索尼的第一方作品，将会与Move同捆销售。游戏中收录了6种体育运动，包括：圆盘高尔夫、角斗士对决、射箭、沙滩排球、地滚球和乒乓球。这6种体育运动都只需要一个Move手柄进行操作，有一些运动还可以同时使用两个手柄操作，比如在角斗士游戏中，可以用两个手柄模拟一手持盾一手持棒。作为Move的标志性游戏，本作中的体感操作非常灵敏。除了标准的挥舞攻击动作外，还可以进行跳跃攻击，蓄满了能量槽之后，可以发动超级攻击。





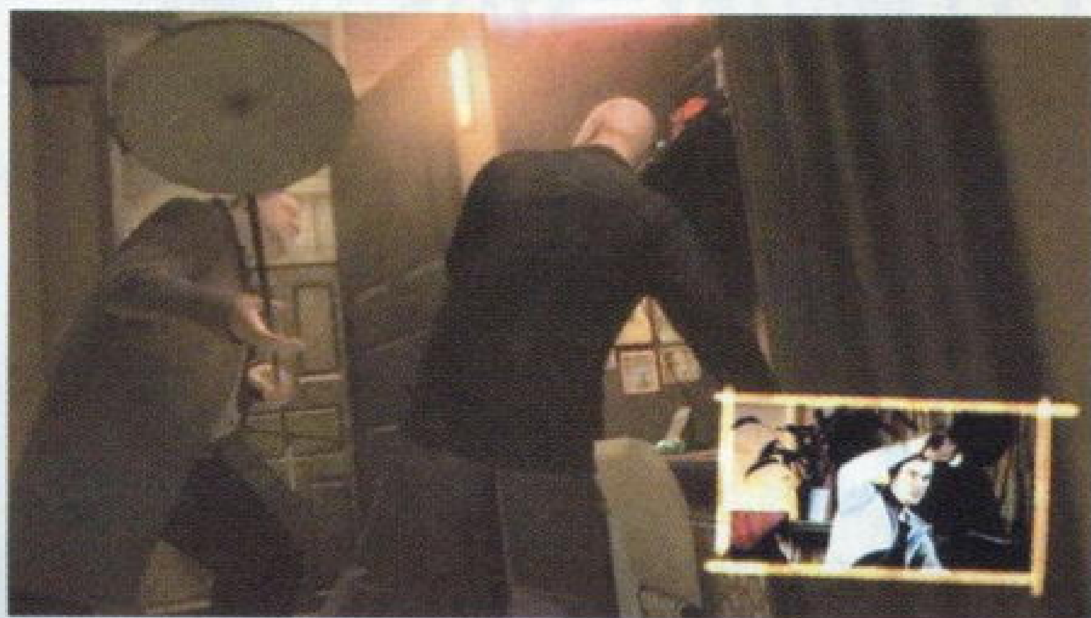
箭术也是索尼重点宣传的一个体育项目，可以用两个手柄操作，分别模仿握弓与拉弦的动作，画面中会显示箭可能的飞行方向，移动拉弦的手进行瞄准，放开按住扳机键的食指，就可以射出手中的箭。

暴雨

Heavy Rain

■预定2010年10月发布

通过秋季发布的补丁，《暴雨》将成为一款Move对应游戏。E3展中展示了用Move进行的Madison部分的教学关。人物的移动依然是用摇杆，画面中还会出现转半圈、推拉等动作提示，不过这次是通过Move手柄进行体感模仿。从E3试玩DEMO来看，可能是因为本作对动作的准确度要求比较高，诸如“关门”、“转四分之一圈”等动作并不是那么容易完成，不过经过一段时间的练习后，也许这种体感游戏方式可以让你更好地融入到游戏氛围中。



生化危机5 黄金版

Resident Evil 5: Gold Edition

■预定2010年9月19日发布

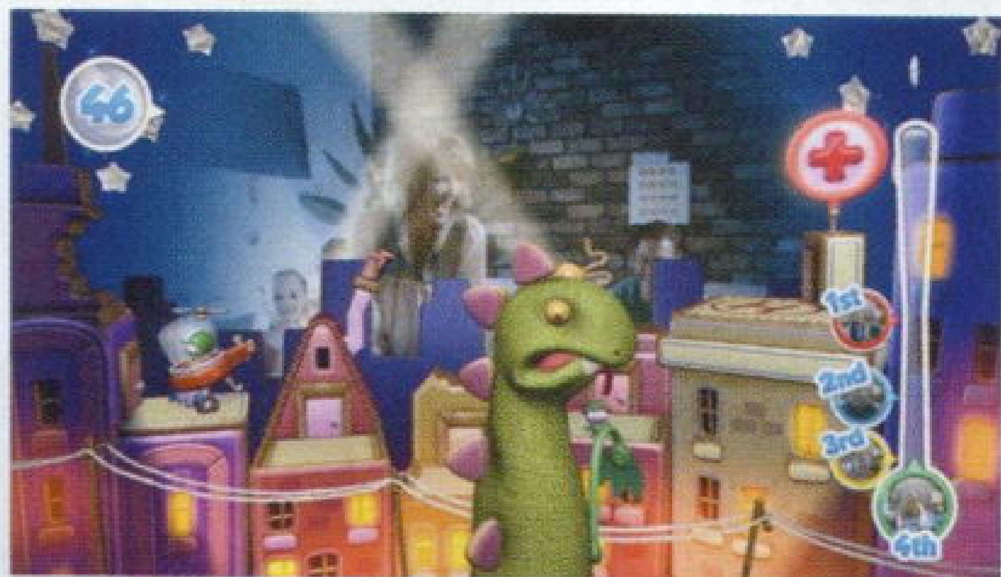
与《暴雨》一样，《生化危机5 黄金版》也将通过补丁的方式实现体感操作。游戏的操作方式与Wii版《生化危机4》相似，Move手柄用于瞄准，不过要按住扳机键之后才能瞄准，按动作键才是开枪。甩动一下手柄就可以换子弹，X键为奔跑。另外本作也有多种操作设置提供给玩家选择。



一起来聚会

Start the Party

■预定2010年9月发售





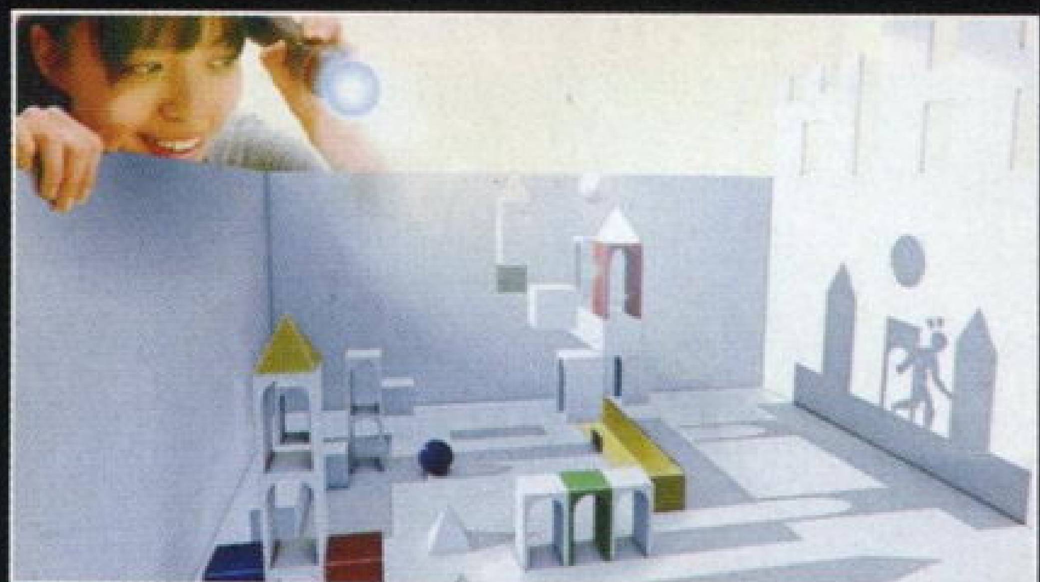
体感操作少不了聚会游戏，《一起来聚会》是一个聚会型迷你游戏合集，可以四人玩。今年3月份该作首次公开时的原名为《Move Party》。

游戏开始时，每个玩家都要站在摄像头面前拍一张照片，这将成为之后游戏进行过程中代表每个玩家的肖像。玩家还要喊出自己的名字，这样轮到你的每个回合开始时就会听到自己的名字。《一起来聚会》比较接近于过去的EyeToy游戏，玩家会出现在游戏画面中，玩家拿着的Move手柄会变成游戏中的各种道具。

无限回廊 II

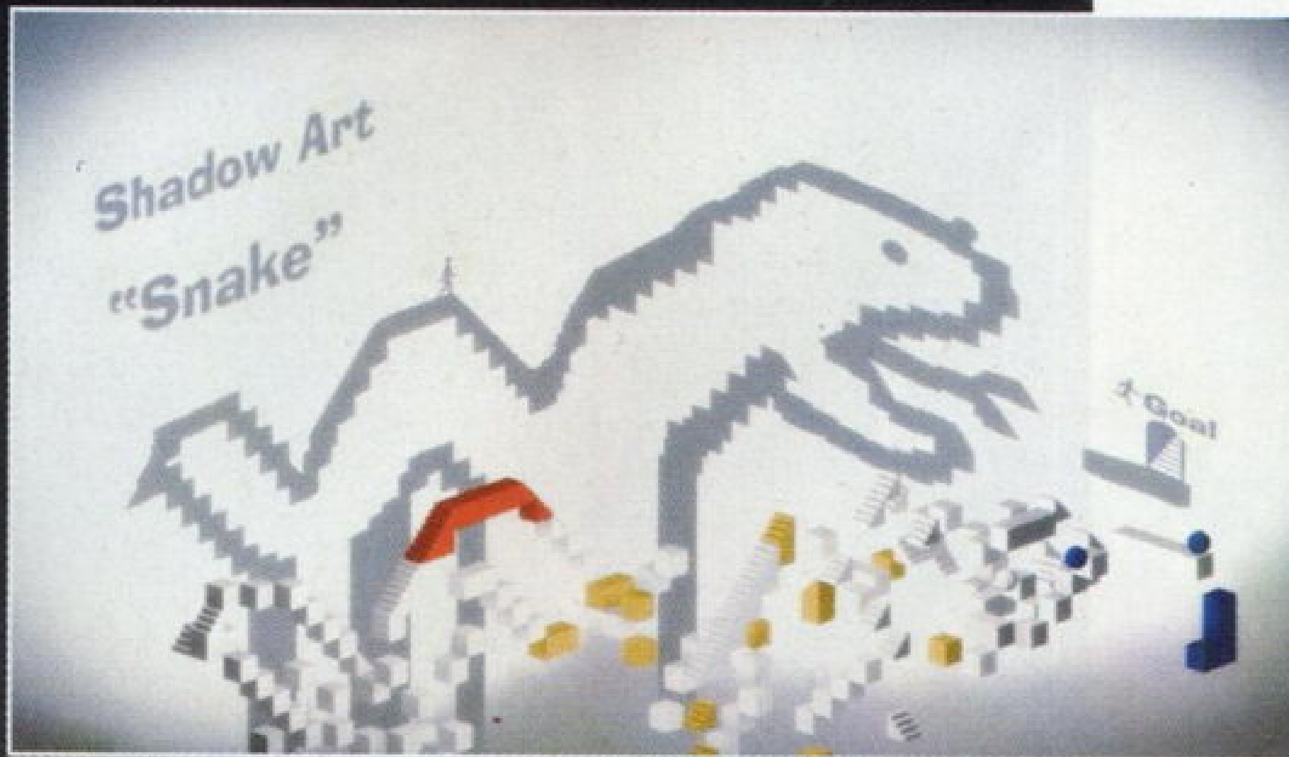
Echochrome II

■预定2010年9月发售



《无限回廊 II》无疑是对Move的功能应用最为独特的游戏之一。在游戏中，Move手柄就相当于手电筒，将光照射到一系列的白色方块上，而这些白色方块投射到墙壁上的影子就成为主角前进的道路，玩家的惟一任务就是帮助只有一个剪影的主角抵达目的地。本作总共约有100个关卡，还有一个关卡编辑器，玩家可以设计出自己的关卡，而且可以将关卡上传到网上供其他玩家分享。

《无限回廊 II》是一款简单而充满创意的游戏，虽然游戏理念很简单，但是玩起来可没那么容易。游戏中有很多隐藏的目标，只有形成特定形状的影子，才能发现该目标。关卡的名字往往就是影子形状的暗示，比如“微笑会带来好运”的关卡中，在墙壁上照射出一张笑脸状的影子，就会出现出口。



海豹突击队 4

SOCOM4

■预定 2010 年第三季度发售

索尼表示 Move 不仅适合休闲游戏，也将成为传统游戏的很好选择。《海豹突击队 4》就是以 Move 为宣传要点的传统大作。与 3 月份 GDC 公布的 DEMO 相比，E3 的 Move 版 DEMO 有明显的进化。

DEMO 一开始，某个东南亚国家爆发了内战，轰炸机到处轰炸，炸掉了一座大型塔楼。然后玩家开始扮演队长 Ops Com 投入战斗。作为 PS3 的重点网战大作，本作的画面非常出色，高楼群中的霓虹灯、冲天的浓烟、破败的街道、烧成黑框的汽车——整座城市仿佛已成炼狱。

游戏的操作设置与 3 月份公开时相同，只不过精度大大提高。移动 Move 就可以进行准星的瞄准，按动作键可以将镜头拉近，进行精确瞄准，然后按扳机键开枪。最酷的是可以用 Move 锁定目标，按住 L2 键，出现一个计量条，逐渐蓄满之后，就会有我方的空中火力对目标进行轰炸。



CHECK 4 一个并不浪漫的初遇

E3 2010

Move 版《泰格 · 伍兹 PGA 巡回赛 11》试玩小记

和 3DS、Kinect 相比，想摸到 Move 要相对容易得多。这其中很大一个原因是因为 EA 在索尼展区设置了一整排《泰格 · 伍兹 PGA 巡回赛 11》的试玩小隔间，而每个隔间里面都以 Move 为主要控制器。而我尽管没打过高尔夫球并且对高尔夫球也没多大兴趣，但由于其他那些在精神上完全传承自 Wii 的聚会 / 健身类游戏对我更没吸引力，而且该区域排队的压力还相对较低，所以我最终选择了这款高尔夫球游戏作为我的 Move 初体验对象。

将 Move 握在手里的第一感觉是它比遥控器手柄要轻不少。旁边的工作人员解释说这是因为 Move 采用的是像 DualShock3 那样的内置锂离子电池，而充电的时候只需要把 Move 往充电基座上一放就 OK 了。Move 的按键数目与遥控器手柄的大致相当，不过据说绝大多数时候只会用到上部的 Z 键和底部的扳机键。由于这个游戏没有利用到带有类比摇杆和方向键的 Move 导航手柄（类似于 Wii 的双节棍手柄），所以我很遗憾地无从对其进行评价。

《泰格 · 伍兹 PGA 巡回赛 11》的体感操控并不复杂。玩家所需要做的就是按照屏幕上的提示，先按下扳机键，然后将 Move 朝下定位，再按住 Z 键，最后挥动 Move 将球击出。不过我在试玩的时候遇上了不小的麻烦：在挥动 Move 击球的那一个步骤，画面里的老虎同学经常会没有反应。而工作人员来帮我调试的时候这个问题也没能完全解决。好吧，一次不行我就多挥几次……就在这反复挥杆的过程中，我发现 Move 的延迟并不比遥控器手柄好多少，反正看上去并没有很明显的区别。而索尼一再强调的只有 Move 才能实现的精确度，在我看来——至少在这个游戏里——也有些像是一个笑话：当球被我打到离洞很近的时候，我突发奇想地猛挥了一杆，结果你猜咋样？——屏幕上的老虎同学很温柔地用球杆把球轻轻一碰，然后球慢吞吞地滚进了球洞……这一刻，我泪流满面。



▲《泰格 · 伍兹 PGA 巡回赛 11》吸引了不少女性前来试玩。

经历了这次比较挫折的试玩后，我本想再尝试一下其他如《巫师冒险记》、《The Fight: Lights Out》那样的游戏，但无奈 E3 采访拍摄的行程很紧，最后直到展会结束还有很多游戏没有玩到，很是可惜。希望我这次试玩中所碰到的问题只是偶然的个例，也希望在不远的将来会有更多支持 Move 的优秀原创作品出现。

文：Huilei



■索尼试玩区采取小隔间的方式，让观众可以在封闭的环境中获得最好的体验。

E3 2010 专题5

软饭新宠

关键词
永别三红｜代号英灵殿
亚版8月｜45纳米

FEATURE 5

好不好？值不值？买不买？

新型X360完全剖析+前景分析

文 纱迦　美编 一刀

和Kinect相比，新型X360的吸引力要小一些，但这是一个你现在就能玩到的东西。目前新型X360已经席卷全美游戏市场，尽管这年头传统玩家基本上已经人手一台X360，尽管在年底买Kinect套装要更加合算，但人们已经等不及要把这个可爱的东西请回家里了。虽然E3展已经过去了十多天，但是由于目前新型X360还没有推出亚版，所以对于国内玩家来说还是有些遥不可及。不过没关系，我们会为你详细解读它的魅力！

CHECK 1 你必须了解的九个进化点

除了外形上显而易见的进化之外，新型X360还有九个你必须了解的进化点。究竟值不值得购买，就请逐条衡量一下吧！

1.虽然很多人把新型X360称为轻薄版或超薄版，事实上新型X360在体积方面并没有显著缩小。老款X360的体积为293mm×257mm×83mm，而新型X360的数据为270mm×264mm×75mm。虽然高度下降较为明显，但是宽度事实上还有所增加。因此微软官方并没有为其取一个特别的名字，而是按照硬盘的容量称之为Xbox 360 250GB主机。

2.新型X360的开关和光驱按钮采用轻触式，光驱指示灯的显示方式有所改变。

3.机身采用黑色钢琴镜面烤漆处理，不过坏处是这令机器变成了“指纹采集机”。

4.主机上增设光纤端子接口和Kinect接口，USB接口增至5个，取消了记忆卡插槽。

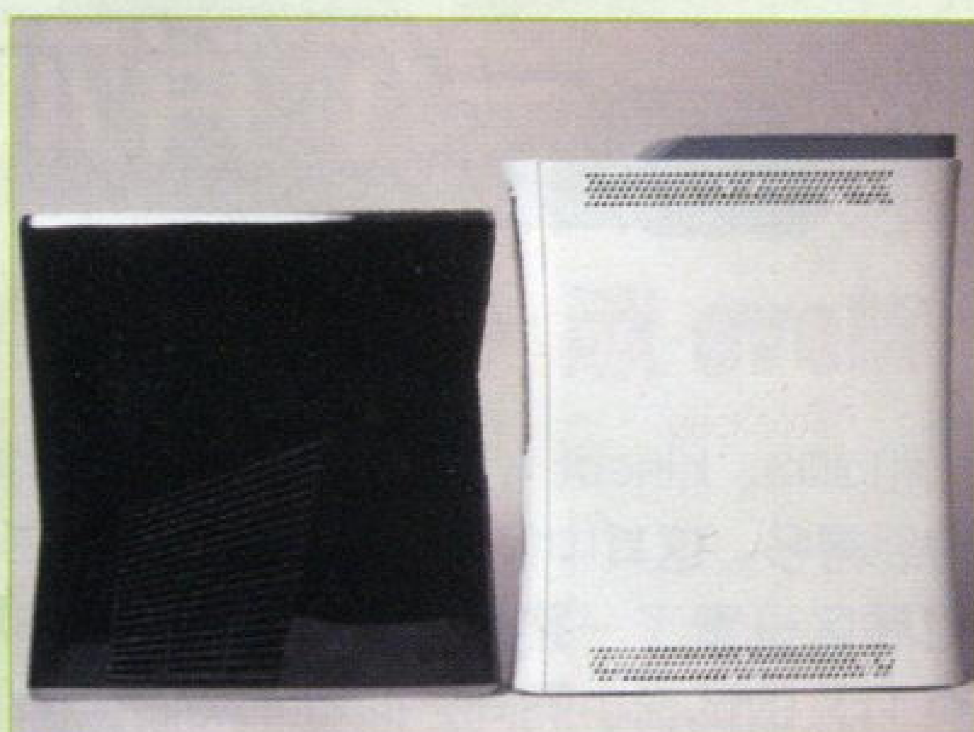
5.内置250GB硬盘，可方便置换，但不能使用市面上销售的其他种类硬盘(包括老款X360的硬盘)。

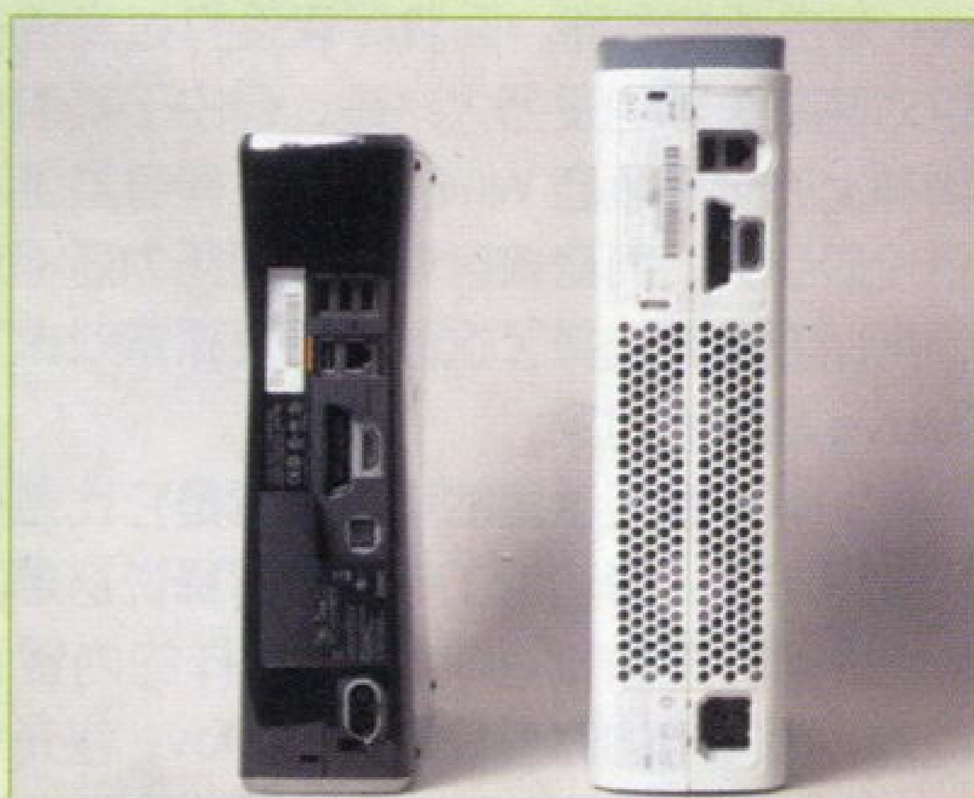
6.将CPU、GPU整合，采用45纳米工艺。

7.外置电源重新设计，功率为130W。新老款X360的电源不通用。

8.内置802.11n无线网卡，可通过Wi-Fi功能无线登录Xbox LIVE。

9.散热系统改进，风扇整合，运行时噪音大幅下降。





▲新老两台机器放在一起，只看得出来新款矮了一点儿。

CHECK 2 背部接口大解析



1.电源接口
2.光纤接口
3.视频线接口
4.HDMI接口
5.Kinect接口
6.网线接口
7.USB接口×3

这次新型X360最体贴的改进之一，便是增加了光纤接口。老款X360的光纤需插在视频线上，由于视频线和HDMI线不能同时插上，导致最佳音质和最佳画质这两者不可兼得。官方给出的解决办法是购买专用插头，不过价格不菲。这次改进之后就省去了这一烦恼。

本次USB接口增为5个，背部有3个，正面还有2个。不过相对地去掉了记忆卡插槽，看来经过今年春季更新之后微软已经打算让U盘彻底取代记忆卡了。

尽管Kinect要等到年底才会发卖，不过新型X360已经为它留出了空位，通过这个接口可以为Kinect供电及进行数据传输。而老款X360接Kinect需要通过USB接口，同时还要使用专用电源。

CHECK 3 图评美版实机

微软大手一挥，所有参加发布会的人都送一台新型X360，拜此所赐，去了现场的幸运儿不花一分钱就拿到了心仪的主机。

当拿到主机包装盒之后，第一反应就是确实轻了。拆开包装之后发现，除了主机变轻以外，电源的重量也有所下降，所以才会让人有如此明显的感觉。

接上电源，变为轻触式的电源开关真是令人耳目一新，开机时的音效和老版相比有明显不同。开机后的噪音分贝也有明显下降，虽然还是能听到较为明显的风扇声，但下降幅度是明显的。放入光盘之后，光盘的启动声明显和老版不同，乍一听还以为是没读出来。(笑)再试试硬盘安装，同样安静了不少。

直立放置时，开机状态下新型X360会从上方吸气，然后从侧面排气，由此来起到降温效果。当实际运行了1个小时游戏之后，主机右侧会略微发热，但绝对在可以接受的范围之内，而且再多运行两个小时温度也不会变得更高。结合功耗的比较结果，新型X360的发热量肯定比双65主机还要低。

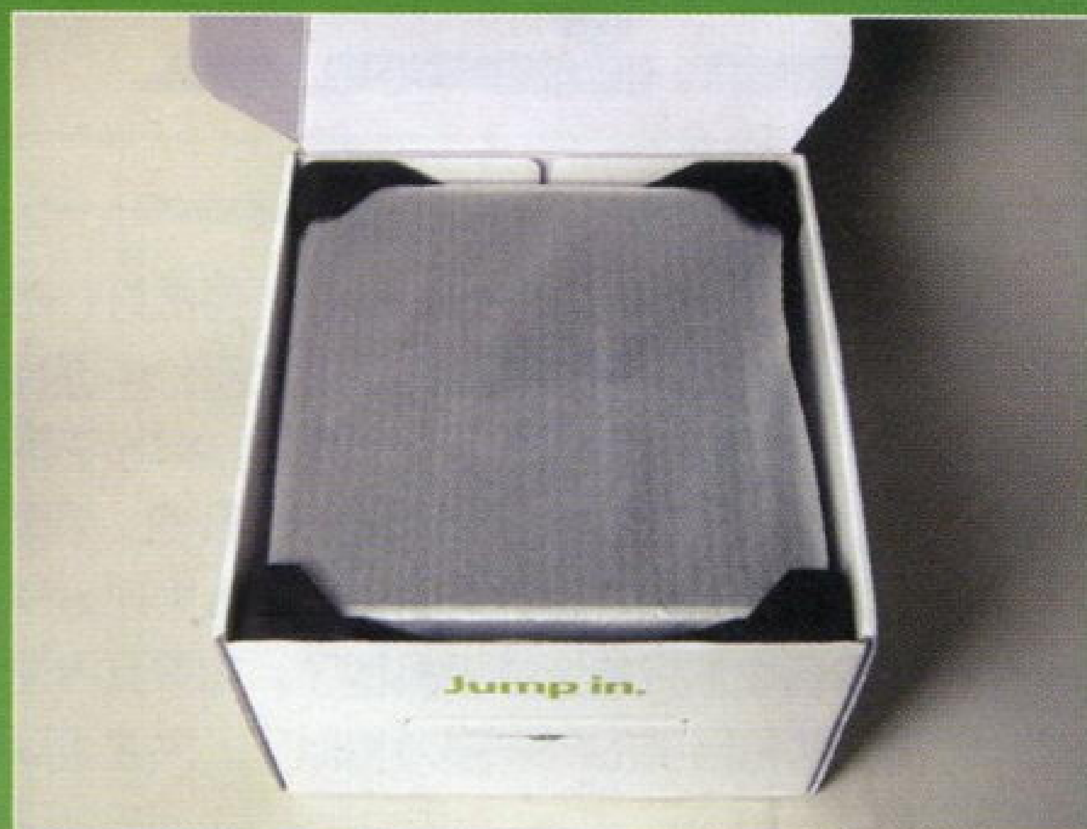

▲主机右侧的排气口，以后摆放机器时要注意在右侧留出空间。



■这是美版主机的外包装。


▲美版主机同捆的内容就是这些了。


■这种拆卸硬盘的方式有点像PS3，不过比PS3要简单很多。



▲打开包装，可以看到明显的JUMP IN字样。


■手柄的大小没变，大家对新版电源的大小应该有数了。


■新老电源的接口对比。

CHECK 4 第6代X360

版本代号	CPU	GPU	电源
Xenon/Zephyr	90纳米	90纳米	203W
Falcon/Opus	65纳米	80纳米	175W
Jasper	65纳米	80纳米	150W
Valhalla	45纳米	45纳米	130W

以主板的更新换代为标准的话，5年时间内X360已经推出了6代作品。玩家口中所说的双90、单65、双65主机，其实就是对主板制造工艺的简称。而行业内更喜欢按主板的代号来称呼各代主机，这就是氙气(Xenon)、猎鹰(Falcon)、翠玉(Jasper)这些叫法的由来。新型X360的代号为“英灵殿”(Valhalla)，其制造工艺已经进化到了45纳米，由此带来的变化就是功耗更低、发热更少，三红的可能性也更小。

经过实机测试表明，新型X360在减少功耗方面有显著提升，和最老的双90纳米主机相比竟然能节省一半还多！我们知道，代号为Jasper的双65主机的三红发生率便已大幅好转，那么新型X360恐怕真的能杜绝三红问题。具体数据可参见下表。


■这就是新型X360主板上合二为一的CPU和GPU。

注：待机是指停在主界面不进行任何操作时的情况。

版本代号	关机	待机	运行《光环3》	运行《摇滚乐队2》	运行《战争机器2》
Xenon	2.3W	155.7W	177.8W	167.7W	177.1W
Falcon	2.8W	101.4W	121.2W	112.8W	121.5W
Jasper	2.0W	93.7W	105.9W	101.0W	105.9W
Valhala	0.6W	70.4W	87.0W	82.7W	88.0W

CHECK 5 全球版本分析



北美是新型X360在全球最早上市的地区，国内已经有一些玩家迫不及待地购入了，不过这种主机只有美版，只能玩美版游戏和全区游戏，大部分日版游戏和亚版游戏均不能运行。新型X360在北美的标准价格是299.99美元，折合人民币约为2043元。

欧版新型X360将于7月16日在欧洲各国登场。其中英国的价格为199.99英镑，折合人民币约为2041元，和美版基本一致。由于欧版主机同样有锁区问题，这个版本的主机同样不值得推荐。

6月16日，台湾微软宣布了台版的有关情报，台版新型X360定于八月内上市，预估零售价格为新台币10360元，折合人民币约为2203元。国内玩家最关注的版本当然是港版，但目前香港微软还未透露有关港版新型X360的售价和发售日。早先官网透露过一个2069港币的价格，不过很快就被撤下，以台版的价格来看，这个价格过于便宜了。

如果你现在就想拥有一台新型X360，但又不愿购入欧美版，那么日版是你目前惟一的选择。一向不肯落后于人的日本微软于E3展后立刻确认了日版新型X360的发售日：6月24日，换句话说目前已上市。价格为29800日元，折合人民币约为2257元。日版主机的同捆内容包括：黑色新型X360+说明书、250GB硬盘1个、黑色无线手柄1支、黑色耳机1个、电源1个、AV线1条、电池2节。

CHECK 6

热议：如何看待新型X360的国内前景

称得上是全方位进化的新型X360吸引了无数玩家的眼球，但如果现在就有一台主机摆在你面前，你会不会毫不犹豫地掏出2200大洋将它抱回家呢？我想不少人可能都要先算一算账。鉴于国内不健康的游戏环境，决定一台游戏主机是否畅销的因素要比国外复杂得多，新型X360能否将“软组织”进一步扩大，还有待多重考验。



□新的光驱能否破解将是决定玩家是否掏腰包的关键。



□新硬盘虽然样子变了，但依然是SATA硬盘，5400转。

对游戏店老板的调查

比起玩家来，新型X360对游戏店老板带来的影响恐怕更大。为此我们专门采访了一位游戏店老板，应他的要求把店名隐去了。

问：目前新型X360到货了吗？

答：目前只有美版，还没有到货。

问：日版已于6月24日发售，据我所知日版机在国内还是有一定人气，你会引入吗？

答：会倒是会，不过应该不会太多。国内玩家还是更青睐港版。而且日版机的电源是个问题，以前110V电源可以改为220V的，现在新型X360的电源能不能改还不好说。

问：你觉得新型X360的破解有戏吗？

答：新型X360的光驱用的是双65主机建兴光驱的升级版，就算被破解可能也要一些时间。

问：新型X360的发布，有没有对国内的X360市场行情造成冲击？

答：目前ARCADE版主机的价格有一点下跌，不过这和新型X360没什么关系。

问：你的店现在可以接受新型X360的预定吗？

答：因为一切还未定，所以暂不接受预定。不过据我所知淘宝上已经有相关的业务了。

问：你预估第一批货到国内要多少钱呢？

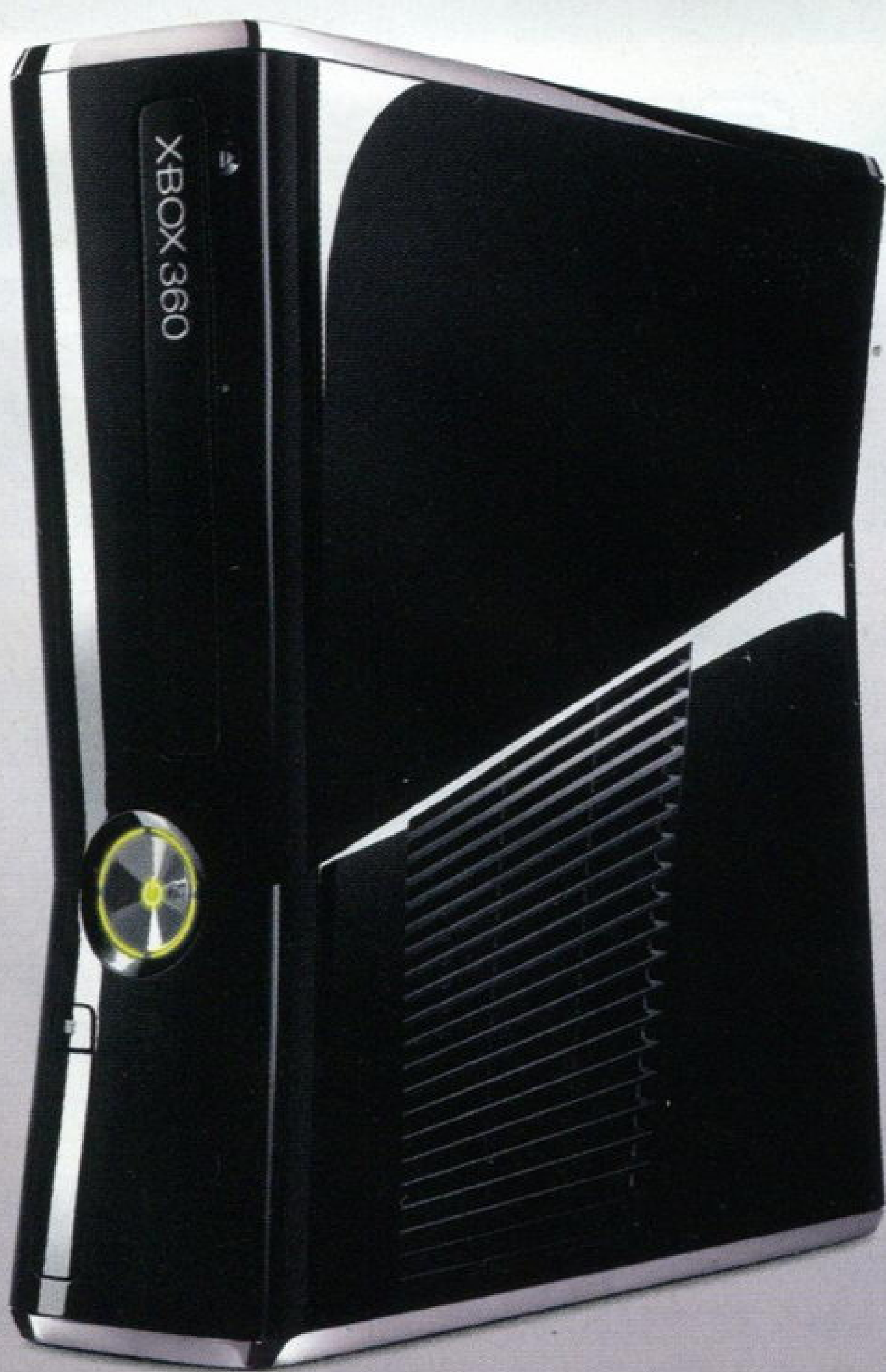
答：新型X360的官方价格应该是要2200元左右，第一批货的话我想应该不会低于2450，只会更高。



纱迦

新型X360在某些方面体现了对玩家的关怀，如增加光纤接口、内置无线网卡，不过又出现了一些新的问题，如取消记忆卡插槽、硬盘电源不通用等。对于想更新换代的老玩家来说，购入新型X360会遇到一些麻烦。如果你从未买过X360，新型X360就非常适合你了——网卡硬盘全有了，等于是以过去精英版的价格来买新机型，太超值了！

那么对于已经拥有老版X360的玩家来说，新型X360有没有什么非常吸引你的地方呢？除了超酷外形和内置无线网卡之外，应该就是直接对应Kinect了。如果你对Kinect有兴趣，那么肯定要入一台新型X360，否则老版主机接Kinect时还需要专用电源。不过Kinect要到年底才会发售，而且购入同捆套装的话会便宜50美元，因此若已对Kinect产生浓厚兴趣的人不如等到年底再买。



需要提醒大家的是，微软已经明确表示，以后老版主机(包括精英版和ARCADE版)会停产，未来将主推新型X360。换句话说，现在老型号主机是卖一台少一台。这样的话不妨换个思路，为何不考虑一下现有机型呢？微软在E3展上宣布了老型号主机的降价消息，目前全球市场已经全部跟进。现在港版ARCADE主机只要1299港币，合人民币1150元，可以说是相当便宜了！但是由于各种说不清道不明的原因，1150元人民币这个价格在国内属于梦幻价格，基本上不会出现在任何一家游戏店里。要想现在就以这么便宜的价格买到自己心仪的机器，恐怕得出国才有可能。

所以说，买不买新型X360其实没什么好纠结的，因为以后市面上全是这种型号了，最多再出个简装版(微软已暗示年内有199美元的简装推出)。倒是老版X360，再不出手的话恐怕真没了。



雷电

新型X360好不好？当然好！不过值不值得买，对于大部分中国玩家来说还得打一个问号。X360在国内的火红，与D版是分不开的。如果新型X360不能破解，那么大部分欲购入X360的玩家都只能选择老机型了。如果真出现这种情况，就和目前的PSP颇为相似了。大家可以参考一下。

目前已确认新型X360的光驱是Philips & Lite-on DG-16D4S，暂时还不能破解。据说几个知名的X360破解小组正在尝试，究竟行不行还得观望一段时间。假设8月便能破解，那就还能玩3个月，因为到11月必然又有一次BAN机大潮，运气不好的玩家就多了一台新型X180。而且新型X360的主板上还有若干芯片的功能不明，说不定是微软安置的一些后门(仅供参考)。究竟这回是道高还是魔高，只能静观事态进一步发展了。

需要提醒大家的是，新型X360自带无线网卡，各位在使用的时候可得注意了。以往X360上网一定要插网线，要想自BAN的话只要拔了网线就行。现在万一设置不对，一开机就自动联上网络，运气不好的话直接就被BAN了。



八重樱

就在前不久，我刚刚入手了第四台X360，这个数字也就意味着我已经有三台X360前仆后继地不幸阵亡，其中两台为三红，另一台一红(均非双65纳米)。所以当纱迦问我关于新款X360的看法时，我脱口而出的第一句话就是“它还会不会红”。尽管从目前公布的情报来看，微软在散热方面做出了不少努力，但至于成效如何，我还是得先观望一段时日再说。另外考虑到新款X360针对Kinect做出的改进，似乎入手同捆套装更为合算……总之现在还处于理性观望阶段，等到时机成熟之时再出手也不迟。

E3 2010 专题6
索尼大计
关键词
3D崛起 | 五位数价格
大作3D化

3D，视觉盛宴新标杆

家用机游戏步入3D新领域

文 脆薯条 美编 木仙

Blu-ray 3D

3D技术相信广大玩家并不会感到陌生，在一般的立体影院中佩戴3D眼睛，感受迎面而来的3D冲击。如今这种经历更能在家用机上直接体验到，你需要的只是一台对应3D的液晶电视与一副3D眼镜。如果说体感追求的是玩家肢体与游戏之间的互动的话，那么3D技术则纯粹是为了追求更为逼真的画质享受。当家用机不断向前迈进的同时，结合新的技术让玩家体验游戏的方式更为多元化，使之到达了一个全新的领域。或许只有当你亲自带上3D眼镜，体验到近在咫尺的真实感时，那种新奇的刺激可不是三言两语就能简单表达出来的哦。无论如何，在不久的将来3D注定会慢慢开始渗透传统游戏这片领域。

CHECK1 3D知识普及

作为尖端的成像技术，有必要对3D技术做一下扫盲。其实在PC游戏的开发之中，3D技术发展迅速，从最早的OpenGL和Direct 3D开始，PC显卡就不断飞速发展，不过这里还是单单对家用机实现3D的方法做简单的介绍。总的来说，实现立体观看的方式一共有7种，分为时分式、互补色、偏振光、光栅式、全真式、观屏镜以及全息式。每一种成像方式都有其优点与缺点，而且普及程度各不相同。

时分式：主要以佩戴眼镜为主，优点就是效果非常好，在索尼发布会演示《杀戮地带3》时，全场的观众与记者纷纷带上3D眼镜，而且由于屏幕够大，3D的效果可以和立体电影相媲美。虽然无法亲自感受，但从演示完后现场爆发出的掌声来看，3D效果应该非常令人满意。

互补色：主要是红蓝、红绿立体眼镜，这种眼镜就是市面上最常见的，而且价格低廉。不过效果并没有专业眼镜好，而且在观看时还会有那么一点重影，长时间观看后也容易导致眼睛酸痛。

全息式：此种成像方法无论从任何角度看上去都是立体的，而且无需佩戴立体眼镜，不过由于价格昂贵，目前并没有普及化。任天堂的3DS屏幕虽小，但运用的就是这种全息式成像技术，裸眼即可看到3D影像，对于掌机来说，其性能是非常超前的。

另外说到支持3D的液晶电视，索尼的BRAVIA总是走在时代的尖端，索尼旗下42家Sony Style店都已经开始发售LX900、HX900以及HX800三大系列液晶电视，尺寸包括60寸、52寸、46寸以及40寸。当然买了电视后还不能忘记配上一副高档眼镜，索尼快门式的3D眼镜就是非常好的选择之一。不过一整套设备也是价格不菲，如果资金没个5位数的话，离高档次的3D享受还是有一定的距离呢，好在目前支持3D的游戏也不多。对于上班族又喜欢玩游戏的人来说，开始存钱准备一次性投资的时候到了。相信随着时间的不断推移，你能看见越来越多的游戏开始支持3D这个新领域。如果已经开始体验高档次3D游戏生活的话，我们要在此呼吁："注意爱护您的眼睛"。不带眼镜看电视时，会有很强的重影感，简单说来就是模糊。当你戴上眼镜观察后，会发现电视中所有的东西都富有层次感，而且就像一些3D电视广告那样，一些事物绝对是"跳出"屏幕活灵活现在眼前。如果有机会的话，玩家们不妨亲自去家电卖场感受一下，这样自然会明白许多。



■索尼BRAVIA LX900，一流的设计理念，技术的索尼。



▶LX900专用的快门式眼镜，戴起来感觉舒适，而且不会产生闪烁。

CHECK 2 对应3D游戏介绍

杀戮地带3

作为索尼第一方中的中流砥柱，《杀戮地带3》自然是首当其冲。在实际演示中，虽然我们无法亲身体验到3D的效果，但从呼啸而来的雪花、海浪打在冰川上溅起的水花，以及子弹迎面袭来的刺激感，光是看到2D影像就足以令人陶醉，更别说带上3D眼镜的观众与记者了。我们有理由相信，结合了3D技术的《杀戮地带3》将最大限度地活用PS3，给我们带来前所未有的高画质享受。制作小组的这次3D开发经验也可以给予其他索尼第一方制作团队技术上的支持，未来越来越多的第一方大作都将支持3D，3D盛宴的时代从此展开。日后如果有游戏对应3D的话，封面上都会有“3D Game”的标志。


■无论近景还是远景，游戏的画面无可挑剔，大拇指上的纹路依然清晰可见。


■由于有顽皮狗的技术支持，雪地场景一定令人惊叹不已，配合3D效果，画面绝对是业界一流水准。

GT赛车5

《GT赛车5》多次跳票想必是让玩家等得焦头烂额，那么这款游戏对应3D也是顺理成章的了。你可以想象一下多达1000辆的世界级名车在眼前触手可及的感觉，对应PS Eye的头部追踪功能，玩家将可以通过转头观看左右环境，而且车内饰也更为精准。不仅仅是这样，游戏中还提供了大量赛道选择，还有细致入微的天气变化系统，更有玩家所期待的车损系统，新公布的Photo Travel系统还可以让玩家自由捕捉美景，时尚的跑车与经典的赛道尽收于游戏之中。最为重要的是，你可以用3D享受这一切。仔细看清预告影像的最后一部分，11月2日！今年的秋末注定是属于《GT赛车5》的。


■这个车头灯与后面的灰尘效果绝对是属于照片级别的了。


■不仅仅是赛道本身，制作小组在天气上也花费了不少精力。

孤岛危机2

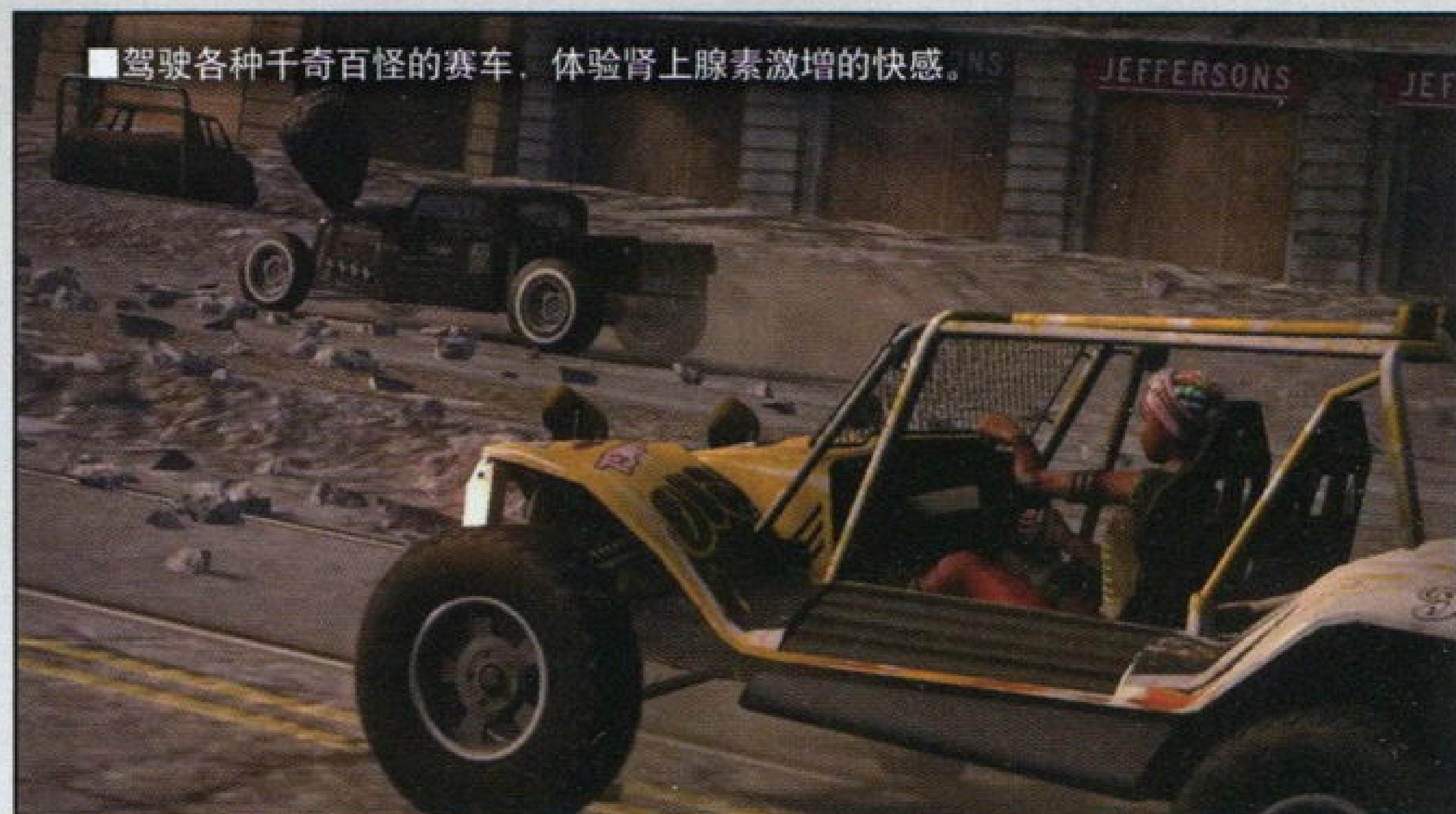
素有“显卡危机”之称的本作不仅仅在画面上首屈一指，在3D方面也自然不甘落后。Crytek小组把残破不堪的城市描绘地非常逼真，而且游戏带上3D眼镜后可以非常明显地感受到光影的细节。游戏中各种爆炸效果也是顶尖水准，你可以朝着大楼乱扫一通，看看玻璃碎片四散的那种效果。人物建模自然不用说，手臂上战斗服的细节处理让人看不出一丝瑕疵。大楼倒塌的瞬间，碎石与灰尘的处理接近与真实水准，带上3D眼睛观赏起来的效果肯定要比《机车风暴 启示录》更为震撼，如果你听过《孤岛危机》的大名，想体验下什么叫做业界最高水准的话，那么这款游戏绝对是你的首选。


■从眼罩中还能看见反射出来的影像，带上3D眼镜后不知道是一种怎样的感觉……

机车风暴 启示录

其实《机车风暴 太平洋裂谷》早在玩家之间就有着极好的口碑，优质的画面、多样的竞速工具、精彩的慢动作回放、风格异类的赛道以及逼真的车损系统，游戏中无时不刻地追求着“爽快感”，让玩家们大呼过瘾。此次《机车风暴 启示录》的震撼公布想必又能让玩家之间掀起一阵“机车热”吧。从预告影像中可以看见，此次游戏把“爽快感”追求到了极致，各种大魄力的镜头令人眼花缭乱，借着3D效果，把视觉观赏性提高了数个档次。在两幢高楼相撞的瞬间从底下疾驰而过，随后满屏的灰尘伴随的碎石迎面袭来，如果有3D经验的玩家一定会下意识地躲避飞来的石块。另外，《机车风暴 太平洋裂谷》的3D试玩版已经能够在PSN上下到，如果已经有全套3D设备的话，那么你还在犹豫什么呢？如果有购入3D电视的意向，那么提着你的PS3，用这个DEMO震撼你周围的人吧！


■碎石与灰尘滚滚袭来，光看2D画面就会觉得震撼，带上3D眼镜后又是一番享受。



■驾驶各种千奇百怪的赛车，体验肾上腺素激增的快感。

CHECK 3 索尼3D游戏计划

不单单是第一方的游戏开始支持3D，第三方们的各大招牌游戏或系列也纷纷宣布支持3D，为的就是在未来3D游戏大战中占得一席之地。为此，索尼特别准备了一套3D游戏大餐，SCE社长平井一夫上台公布了3D战略，PS3不仅仅能加快3D电视的普及，就像蓝光所带来的胜利那样，更是为了让玩家享受高品质画面的最好途径。除了上述介绍的第一方大作支持3D以外，第三方的《孤岛危机2》、《肖恩·怀特滑板》、《MBA 2K11》以及《电子世界争霸战 进化》，还有第一次亮相的《狡狐大冒险合集》与《致命格斗》等新作都会支持3D，更有一款专门为3D而开发的游戏——《EyePet》。索尼已经吹响了家用机3D游戏崛起的号角，接下来就看微软与任天堂如何回应了。毋庸置疑，3D游戏会受到越来越多玩家的关注，就像体感游戏那样，3D游戏也必将成为游戏发展史上的又一重要分支。



■平井一夫的战略思想很明确，3D游戏将是日后不可或缺的一股力量。

CHECK 4 3D游戏未来展望


脆薯条

无论是任天堂的3DS也好，索尼的3D游戏计划也好，3D已经注定成为全新的焦点，不过普及之路依然任重而道远。玩家不仅仅要花费额外的资金购买电视以及眼镜，或者购买新主机3DS，而且也需要厂商做出支持3D的游戏。以玩家群的主要分类来看，一些没有上班的学生族自然也就无法体验到3D的魅力了。不过3D对于游戏本身来说绝对是件好事，并不是对应3D的游戏就只有“车”、“枪”、“球”。传统日系游戏也可以对应3D，试想一下《最终幻想》对应3D是个什么样的情形吧，又或者一款美少女游戏在50寸的屏幕上是等身大小，而且还对应3D……不管厂商的技术如何，我只想说五个字：“这——个——可——以——有！”


晴天

无论是从玩家还是游戏制作者的角度出发，如何吸引人去体验一款游戏，画面一直都是拥有很大决定权的因素。将图像尽可能的拟真化，促使3D成像技术开始从以往的大屏幕慢慢渗透到平常人的生活中，在自己家里带着3D眼镜欣赏3D电视也好，裸眼体验3DS的游戏效果也好，都会开启家用机游戏一个全新的时代，让所有玩家感受到前所未有的奇妙与震撼。虽然现在还不知道这种现实与虚拟的互换会不会让人们的口味变得更加挑剔，但至少我们应该更加关注“视力保护”的问题，毕竟长时间地欣赏3D画面会对眼睛增加很多的负担，到时候说不定全球真的就开始普及“健康游戏”的概念了……


九兵卫

几年前，当人们还在为BD与HD-DVD谁能坐上次世代光存储霸主宝座争执不下时，索尼的CEO们早就胜算在握。并非满目乐观，因为他们知道，技术是足以扼杀对手的惟一利器，同样，技术也是“SONY”这一铭牌自诞生以来一直尊奉的信条。几年后的今天，索尼将3D从电影院带到每个家庭的客厅，从此BRAVIA与Play Station产生了交集。聪明的评论家不敢妄下定论，因为这将意味着一场新的显示器革命。但即便是商场上的对手，也无法否认索尼已经在很多技术方面领先了一大步，高清与3D是未来不可逆转的趋势，“3D world Created by Sony”或许只是SCE的口号，不过对于所有电视游戏玩家来说，这却是一个重要的信号——3D的大门已经向我们敞开，你做好准备了吗？


纱迦

在目前看过的3D技术演示里，我最感兴趣的是一段关于海洋的影像：形形色色的大小鱼类穿梭于各种不知名的海草之间，半透明的水母们在斜插入水的阳光中翩翩起舞。这样的场景如果以普通电视表现出来的话你只会当成是在看《动物世界》，而在3D技术的渲染下你会觉得你正在观赏一个巨大的生态鱼缸。作为海洋游戏爱好者的我在看过这段影像之后，对3D技术已经彻底折服。

但是！如今要想获得这种至高的视觉享受，你至少需要付出2万元来购入一台3D电视（有1万元以下的国产品牌，请允许我无视）。这个数字即使是对于已经工作的人来说也是需要思量的。另外，3D游戏能玩多久而不觉得疲倦，这点也是因人而异的。我玩半个小时的《机车风暴 太平洋裂谷》3D版还未感到不适，不过要知道我平时玩游戏可都是3个小时起的！至于戴眼镜的朋友就更吃亏了，在眼镜外再套一副眼镜的滋味实在不好受。

最后最关键的一点！未来究竟会有多少游戏对应3D？如果这是业界大势，那么不用想，等上一年后相信3D电视的价格就会大幅回落，如果过两年恐怕就会降到如今高清电视的价位了。但如果只有SONY一家来支持3D，那么我想大部分朋友还是对3D说不。不过几乎所有的评论家都认为3D是电视机的下一个发展方向，相信游戏厂商们不会袖手旁观。


雷电

3D技术日趋成熟，3D效果这种其实不是什么新鲜事物的新热潮让所有受众都为之惊呼，并且竞相追捧，3D效果在数年前失败过，在若干年后能否成功还要看大的电影厂商是否能跟上潮流推出越来越多的原生3D电影。游戏？再怎么说都是小众，比起买3D电视是为了看3D电影的绝大部分群众，单纯为了玩几款游戏而买一款2万元起的3D电视的人实在太少了，对于大部分普通玩家来说，收获和付出不成正比。而且3D游戏相比2个小时就能看完的3D电影来说，长时间游戏的前提下眼睛的负担是最大的问题。只有家庭影院的3D电影成功了，消费者为了看3D电影才让3D电视走进各家客厅之后，3D游戏才能有前景，这种受到其他娱乐消费项目制约的消费模式怎么看都是索尼自己搭建的3D电视推广链中的一环，对于大部分人来说这只能是一个噱头，大部分看看惊艳的3D效果，知道这游戏的好（比如《KZ3》），然后买一张游戏回家对着自己的普通平板电视闷头继续玩下去。而且对于大部分传统游戏来说，3D不3D并没有太多区别，2D游戏更是和它不沾边，不信你们可以问问晴天哥哥是否需要3D视觉效果的炼金术师！

FEATURE 7

E3 2010 专题7 传统复辟

关键词 逆袭 | 回归 | 创意 缓兵之计

任天堂传统游戏的逆袭

传统与3D双剑合璧、创意王者重振雄风

当微软和索尼为各自的体感技术争得不可开交的时候，早已赚得盆钵满溢的任天堂却从容不迫。绝不与商场上的对手亦步亦趋，这是老任通过实践总结出的屡试不爽的心得，也是岩田聪、雷吉一直引以为豪的口头禅——我们永远走在对手的前面。


■左侧为3DS试玩，右侧为《塞尔达传说 天空之剑》试玩，任天堂展区人满为患。

没错。2010年的E3，所有人都将目光集中在3D之上，却忽略了传统游戏市场的格局在任天堂的"操纵"下也正悄悄发生转变。不夸张地说，本届任天堂传统游戏的出展作品可以堪称近年来最强阵容：不但有备受瞩目的《塞尔达》新作护航，还得到了来自迪士尼原创作品《经典米奇》的全力应援；以新颖的刺绣风格首次登场的《星之卡比 毛线史诗》，更是成为本届展会最令人意外的黑马。细心的读者会发现，这些传统类型的统游戏作品有一个共同点，它们大都属于经典作品、人气角色的重新出击，原创新作的比例并不高，精明的任天堂依然选择了相对保守的策略。而重要的是，这些作品在本届E3展会上基本都提供了初具雏形的试玩，除《塞尔达传说 天空之剑》以外，其余重头作品都将在年内与我们见面。任天堂此举是卯足了劲，誓要在3DS上市之前捞足传统市场的油水。



■谁也没想到，可爱的卡比竟成为了任天堂发布会一道最令人意外的惊喜。

平常关心业界的人应该都有所耳闻，Wii平台今年下半年原本并没有太多大作发售，NDS平台虽然看似游戏众多，但二三线作品占了大多数，市场号召力有限。不管是对第三方厂商还是用户本身，本届E3任天堂重新回归传统游戏都能起到恢复信心的作用。吸取了去年E3碌碌无为、备受批评的经验教训，于是今年任天堂双刃出击，打了一个漂亮的翻身仗。

评说任天堂传统游戏的逆袭


九兵卫

客观地说，传统游戏领域的逆袭是任天堂非常聪明的缓兵之计。E3展会上，光靠发售日未定的3DS是不够的，参展游戏大都还只是出于概念形态，况且老任也不可能让每一个玩家都切身体会3DS到底神奇在哪里；至于欧美传统项目"车枪球"，以老任目前的功力怕是也没法趟这滩浑水。因此，回归传统领域就成为了最佳选项。既能占领市场(尤其是年末商战)从而分散对手的战斗力，又能为3DS的正式发售争取时间，可谓一箭双雕。近几年随着在NDS以及Wii这两款主机上获得的巨大成功，任天堂愈战愈轻松，倒是反观索尼与微软，总是煞费苦心地想着如何争夺对方的市场份额，在拓展新市场、巩固传统市场方面却一直落后于任天堂，着实需要反思。



■推广自身产品的同时，任天堂也不忘挖苦竞争对手。


雷电

在N64之前的2D画面时代，任天堂的平台动作游戏阵容还是非常强大的，而N64的《超级马里奥64》为今后的3D玩法的动作游戏设立了标杆和模范作用之后，那些只适用于2D卷轴的游戏似乎走入了死胡同，而更多的3D玩法的斩击动作游戏则大行其道，只有"马里奥"一支独秀继续保持着任天堂平台动作游戏的传统，不过，在NDS的"《新超级马里奥》系列"复古风得到广泛认可并大卖特卖之后，任天堂尝试在Wii上也推出了相同风格的作品，新画面加老玩法，不但赢得了老玩家以回忆之温情释放的购买热情，而且简单的操作也吸引了更多新玩家尝试这种回归原点的游戏。从此看出传统平台动作游戏在当今硝烟弥漫的战场上以自己清新的风格仍旧可以站稳脚跟之后，更多的3D画面、2D传统玩法的游戏自然而然就被提上了日程。《超级大金刚》就是一款完全模仿《新超马》路线的作品，与马里奥不同的是，大金刚久未在家用机平台露面，作为明星人物此次带着当年的经典设定——比如加农炮桶和空中连成串的香蕉——盛装回归着实出乎所有人意料。而《星之卡比》则走创意路线，是一款真正将复古风发挥到淋漓尽致的作品，在如今躁动的游戏产业中，简直如一缕清风拂面，光是看看都觉得有盼头。


■《经典米奇》将成为任天堂在欧美市场重要的棋子。


晴天

深谙消费者心理的任天堂这次用看似复古的做法再次证明了它的精明之处。时代在进步、游戏的世界在进步、玩家的口味挑剔了这些真正改变的其实只是那些拥有一定游龄的老玩家，而要想在市场上立足，抓住非玩家或潜在的游戏玩家才是最重要的。对于这类玩家来说，游戏的剧情或内涵等可能并不是他们作出选择的惟一标准，简单的操作、单纯的乐趣、熟悉的人物或许才能更好地触碰那阔别已久的"末泯之心"，让人能够更加投入并疯狂地去体验。Wii率先采用体感操作在次世代主机大战中异军突起，获得了巨大的成功，而现在这个势头似乎又会接着传统游戏的复苏继续延续下去，"任天堂是精明的商人"这句话相信没有人会提出异议吧？


■《塞尔达传说 天空之剑》保持了系列一如既往的高素质，相信最终的成品会更加超乎玩家的期待。


奈落

任天堂的这次"传统游戏逆袭"从E3之前就已经初现端倪了。坂口博信的"再一次"最后一搏《最后的故事》(未发售)和高桥哲哉的《异度之刃》两款传统日系RPG大作以及满分游戏《超级马里奥银河2》在Wii上连续亮相已经表露出任天堂在日本挽回传统游戏的意图。这次E3上的任氏传统游戏狂潮更是将此意图告知天下。但是我们不免要问一个问题——什么是传统游戏？传统游戏意味着什么？传统游戏就是简单的东西么？就是非体感么？就是意味着画面非高清也为所谓么？就是古老经典的续作么？还是说——这次回归传统游戏战略只不过是为了和微软索尼的体感战略拉开距离，显示出自己领跑业界趋势的气质呢？各位玩家心中想必自有答案。

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

超级大金刚 回归	Nintendo	动作
Wii	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	日版
	预定2010年 1～2人	未定
	无对应周边	

SFC 平台的经典动作游戏《大金刚》是很多老玩家至今还回味无穷的名作，时隔 14 年后，在展会上任天堂公布了本作的正统续作《超级大金刚 回归》，本作由《银河战士》开发商 Retro Studios 负责，游戏以怀旧风格为主，并引入双人合作模式。

和《超级大金刚 回归》一起公布的还有 NDS 上的作品《马里奥对大金刚 迷你大陆大破坏》作为《马里奥对大金刚》系列的正统续作，本作加入了不少新要素，想知道具体情报的玩家请看下文的详细介绍。



基本游戏方法

游戏使用双节棍控制器，玩家要利用体感操作大金刚在游戏中冒险，从目前公布的情报看，关卡中存在加农炮、矿车等丰富的机关，玩家需要合理利用这些机关才能继续前进。和前几作相同，本作的收集要素十分丰富，在关卡中藏有神秘的拼图碎片，收集完能获得额外点数奖励。



强调朋友之间合作的新模式

本作的一大特点便是引入了双人合作模式，玩家可以和朋友分别控制大金刚与小金刚。游戏与《新超级马里奥兄弟 WII》相似，游戏过程中非常注重玩家之间的配合。一旦两名玩家距离过远，落在后面的玩家会被困在气球里，另一名玩家需要打破气球才能继续游戏。





▶游戏中有很多地方需要靠配合才能继续前进，比如大金刚背着小金刚行动时，小金刚的喷射背包能使大金刚滞空时间延长，而小金刚可以像滚球一般踩着滚动的大金刚。

MARIO VS. DONKEY KONG MINI-LAND MAYHEM!

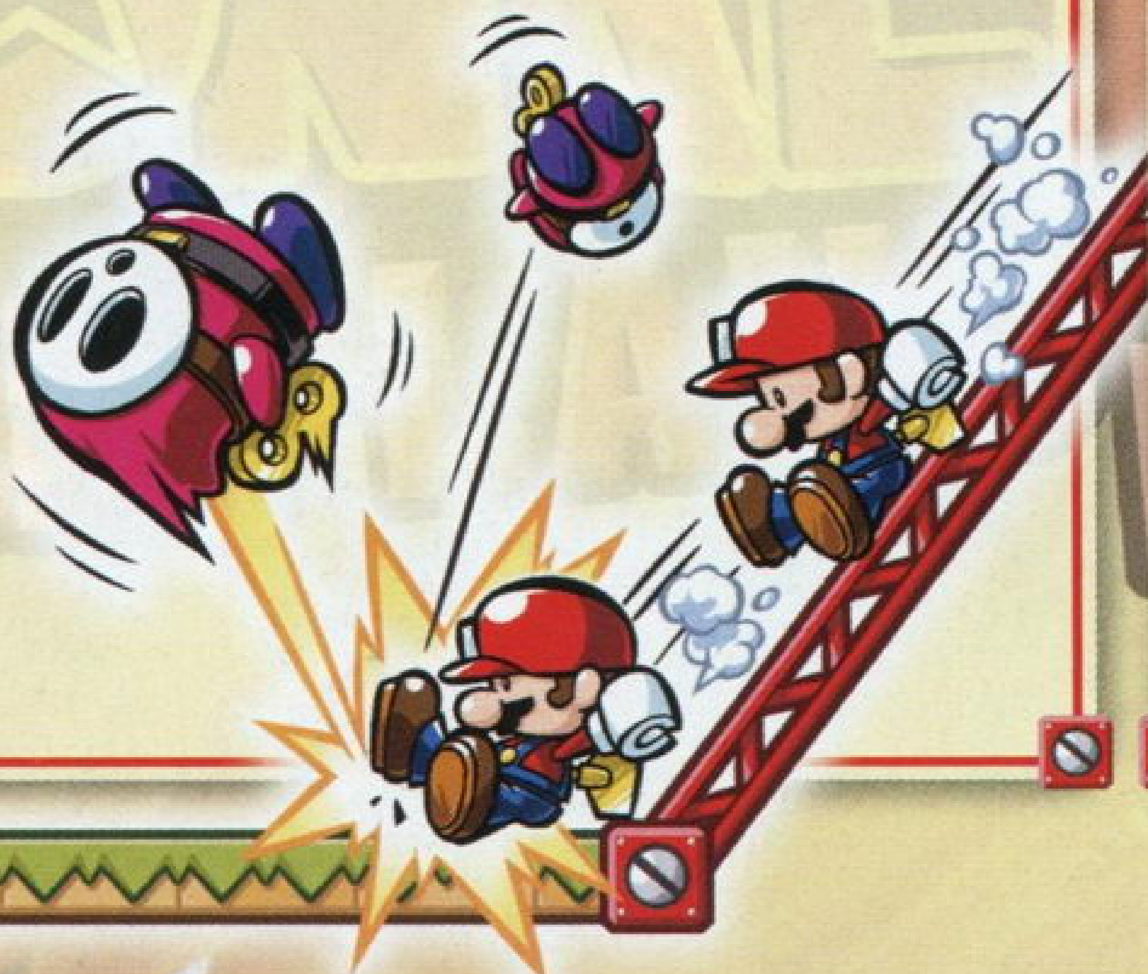
马里奥对大金刚 迷你大陆大破坏	Nintendo	动作
NDS	Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem	日版
	预定2010年 未定	未定
	无对应周边	



◀即使换了一个背景故事，马里奥大叔还是要因为女人再度开始他的冒险之旅……

游戏介绍

在 GBA 平台发售的《马里奥对大金刚》系列因为其丰富的解谜要素和多样的玩法受到玩家的追捧。在游戏中玩家要控制人偶到达指定地点，并利用各种机关击败关底 BOSS 大金刚。本作在前作的基础上增加了新的人偶和机关，让玩法更加丰富多彩，喜欢动作解谜游戏的玩家不要错过。



游戏方式

游戏的目的和系列作品一样，玩家要控制人偶到达每关的规定地点就算完成该关卡。通过 NDS 的触摸屏，本作加入了不少前作没有的新要素。玩家可以使用触摸屏画出新的道路让人偶通过，利用触摸笔开启机关。



▶本作除了马里奥人偶外，还加入了蘑菇和碧奇公主的人偶，他们除了外表不同，会有什么特殊能力呢？

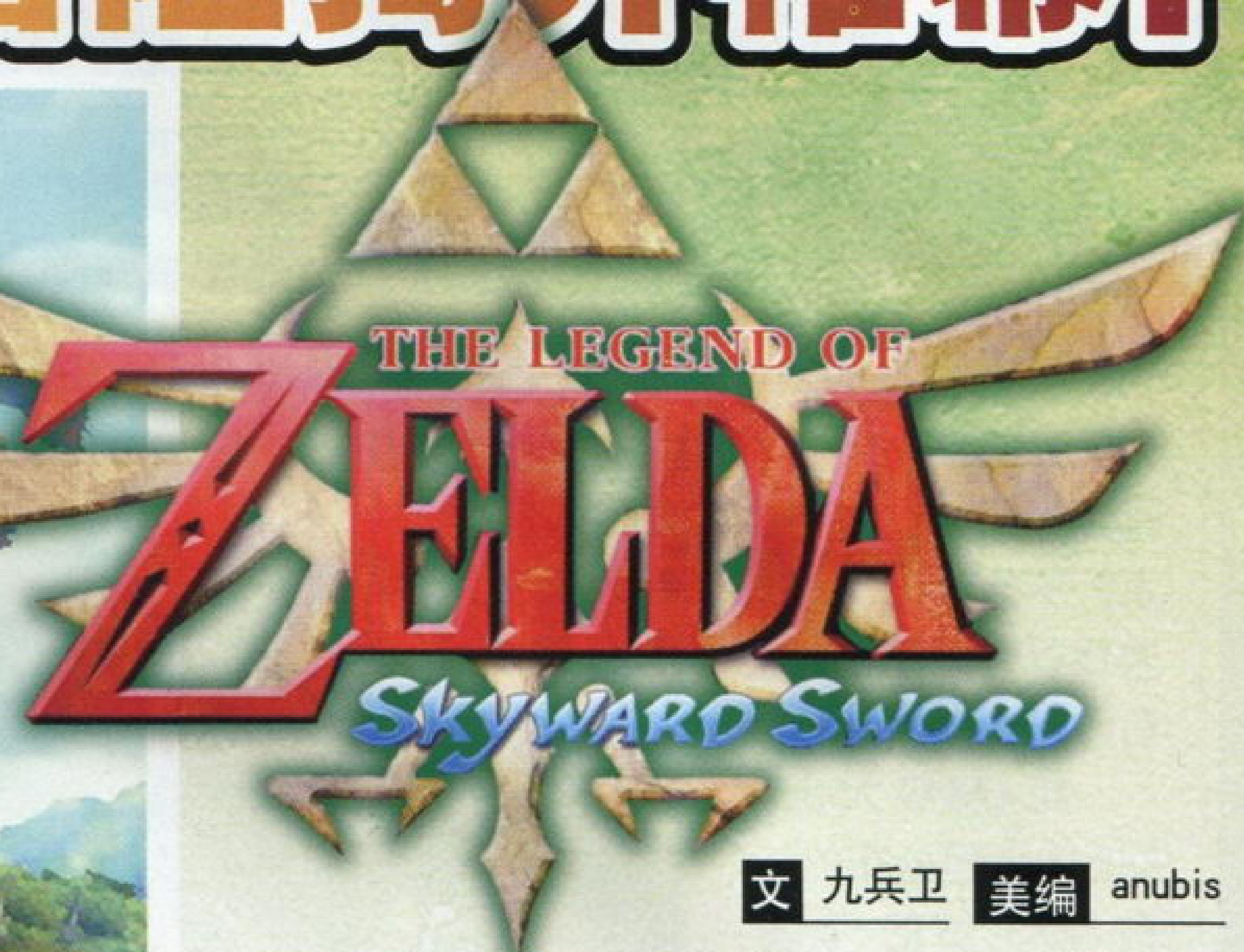


林克归来 天空与神剑的冒险揭开帷幕！



天空

《塞尔达传说》系列”生父青沼英二概括本作的剧情展开时提到了“天空”这一关键词。游戏中将分为人类生存的云上世界与魔物蔓延的云下世界两个截然不同的空间。对于“云”的描绘，本作将采用全新的“印象派”画面技术，相信充满质感与卡通风格的场景会让玩家觉得耳目一新。



文 九兵卫 美编 anubis

本届E3展为任天堂打头阵的作品，不用说自然是《塞尔达传说 天空之剑》，尽管发布会之前就已揭开面纱，但本作仍然堪称展会上最受瞩目的作品之一。下面就让小编将本次发布的最新情报结合实际试玩给大家带来全方位的报道吧！

塞尔达传说 天空之剑		Nintendo	动作冒险
Wii	The Legend of Zelda: Skyward Sword		美版
	预定2011年内发售	1人	价格未定
			对应玩家年龄：全年龄

弓箭射击

弓箭是“《塞尔达传说》系列”的经典武器，除了用来攻击敌人，还可以完成一些解谜要素。本作中使用弓箭时，玩家要先用遥控器手柄瞄准目标，接着按住C键拉动双节棍手柄做出张弓的动作，最后松开C键便能将弓箭发射出去，整个过程操作简单、一气呵成。





回归原点的《塞尔达》

“制作一款乐趣回归原点的《塞尔达》”，这是宫本茂对所有玩家的承诺。而本届E3，任天堂为我们实现了这个承诺。没有复杂的迷宫、没有耀眼的画面、也没有曲折庞大的剧情，《塞尔达传说 天空之剑》追求的是最单纯、最直接的游戏乐趣，大到整个战斗系统的设计，小到场景中的每一处细节，本作中的所有要素都将围绕这一理念展开。



■经典的回旋斩在本作中依然存在，快去探索草丛中隐藏的卢布吧！

青年的林克英姿飒爽！

以最爽快的操作 消灭敌人！

对应体感的各种剑攻击

既然登陆Wii平台，大家最关注的自然是本作的操作。展会提供的试玩版中玩家可以使用纵斩、横斩、斜斩以及突刺这四种剑攻击。Wii遥控器手柄的挥动方向决定林克挥剑的斩击动作，这点非常类似《Wii Sports 运动胜地》中水上击剑的迷你游戏；将双节棍手柄伸向前方，林克就会把盾举在胸前，这样既能防御斩击，还能将敌人投掷的一些攻击道具反弹回去。



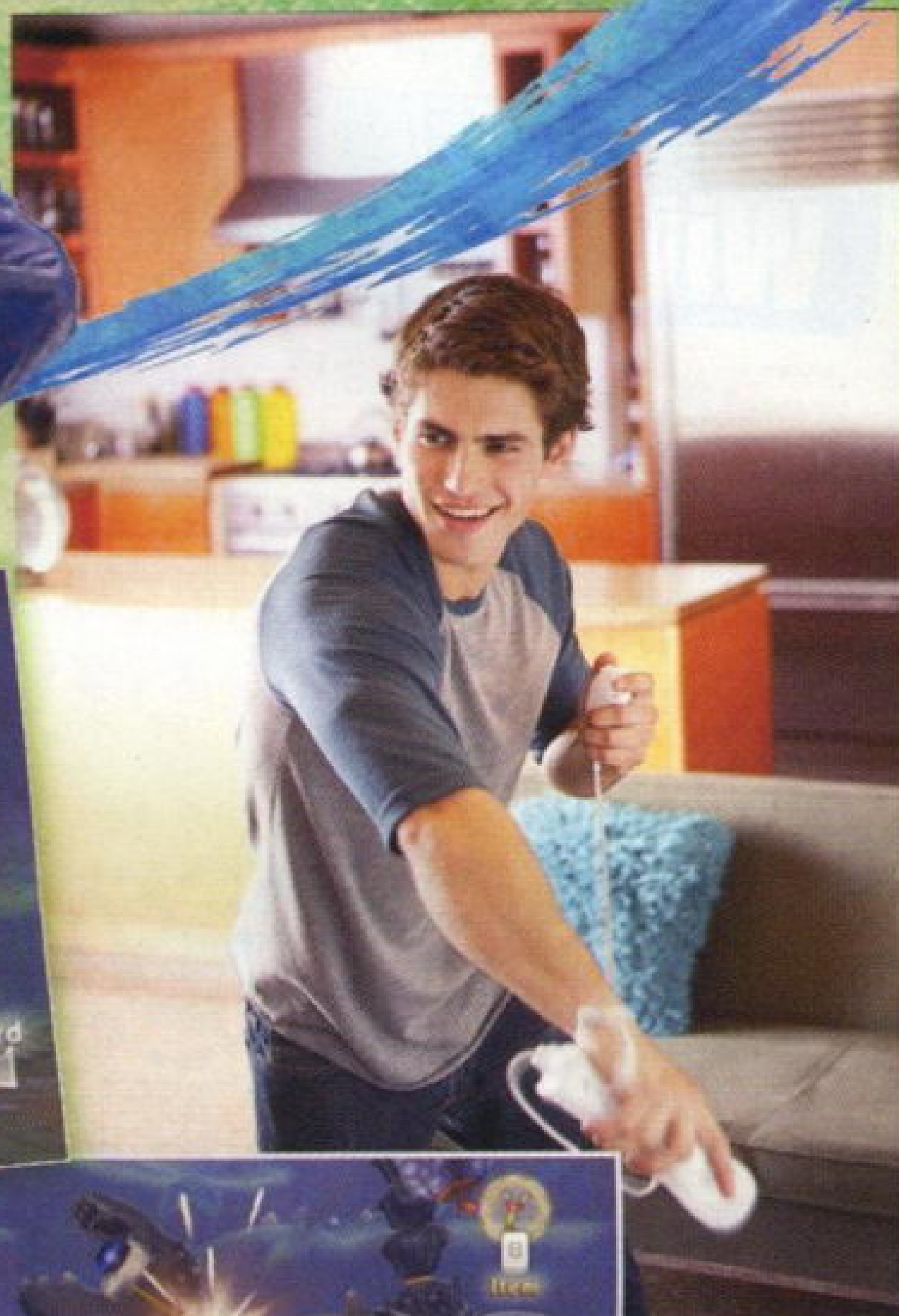


横斩





纵斩



突刺



斜斩

激烈的BOSS战 巨大蝎子怪登场



■蝎子怪在系列作品中已经不是第一次登场了，它便是本次E3试玩中玩家要迎战的最后的BOSS。



■普通攻击对于BOSS无法奏效，只有找到其弱点才能制胜。

丰富多样的道具

在剑与弓箭两种主要武器之外，游戏中还有其他各种经典道具可以使用，下面就让我们看看它们是如何操作的。

鞭子：鞭子看起来是最难操控的道具，但在实际游戏里使用起来却很轻松。按住Z键后画面会自动将目标锁定，只要轻轻地挥动遥控器手柄，即可将敌人牢牢地捆住。弱小的杂兵则可以直接使用鞭子驱散，动作非常帅！

爆弹：爆弹也是系列的经典道具，炸开隐藏的门扉、消灭巨大的BOSS等等都必须用到它。在本作中，爆弹更像是一颗“保龄球”，投掷的时机和路线非常重要。



鞭子



爆弹

Kirby's Epic Yarn

文 九兵卫 美编 木仙

星之卡比 毛线史诗	Nintendo	平台动作
Wii Kirby's Epic Yarn		美版
预定2010年秋发售	1~2人	价格未定
		对应玩家年龄：全年龄

纵观2010年的E3展，最让媒体与玩家惊喜的作品，既不是令人眼花缭乱的体感游戏，也不是引入3D技术的各种"打枪"游戏，而是一款以创意与清新风格取胜的动作游戏——《星之卡比 毛线史诗》。首次在Wii平台登场的卡比，化身全新的毛线形象，在刺绣般的童话世界中展开冒险。下面就让我们一起走进这个梦幻的王国！

毛线与布头编织的物语

这是童话的王国，一针一线组成世界的全部。五颜六色布头与大大小小的纽扣被精巧地缝制在一起，就连所有的生物都是用毛线勾勒而成。在这个梦境般的世界里一切都是可动的，不仅可爱的卡比和各种敌人栩栩如生，甚至连关卡中的背景都可以牵动。充满幻想与温馨的空间，任由玩家编织童话的史诗。



■蓝天白云、红花绿草，游戏的世界到处都是童真与梦幻的元素。



■卡比举起一团毛线，不过如此可爱的敌人还真有点不忍心。

刺绣与游戏的完美结合



■拉链、纽扣这些再普通不过的道具在游戏中同样大有用场。

如果要用一个词来描述本作，相信很多人都能异口同声地给出答案——刺绣。没错，游戏中每一幅画面都堪称精美无比的刺绣作品，童话色彩的可爱风格更是让人爱不释手。本作的副标题《Epic Yarn》中的"yarn"包含毛线与刺绣的含义，形象地点明本作的特点，同时"yarn"也有冒险的含义，制作人细腻的用心可见一斑。

崭新的诞生！毛线卡比参上！



■卡比在做不同动作时，外形也会发生有趣的变化。

星之卡比从诞生的那一刻起，圆嘟嘟粉扑扑的可爱造型就一直留在每个玩家的脑海中未曾褪色。而如今，首次登陆Wii平台的卡比将有一个全新的造型——毛线卡比！没有笔触、没有3D、甚至没有填充色，几根普普通通的粉色与红色毛线就构成了卡比的身体，或许这是次世代家用机上最简单的角色，但同时毫无疑问也是最可爱的角色！除了卡比，游戏中的所有敌人包括BOSS也都是由毛线组成，这样设计的用意很简单：让玩家的思维摆脱边框，在这个奇思妙想的世界中彻底释放想象力。

攻击！合体！

以往卡比的主要攻击手段是将敌人吸入自己体内进行消化，这样便能获得对方的能力。在新作中，由于卡比的体内"空空如也"，所以攻击方式自然也要有所改变。具体很简单：用一根毛线丢向敌人，拽住其弱点一口气将其拉"散架"。获得了敌人的毛线，卡比会在瞬间将它们绕成一团并编织成自己身体的组成部分，这样就能完成合体并得到新能力，卡比变身！

▲用神奇的线头攻击敌人，将对方的毛线合体后便能得到新的能力！

上天入地！卡比变身！

卡比战车

▼卡比驾驶巨大的战车所向披靡，巨大的炮弹可以轻松消灭一切杂兵，不过这个能力看来是从BOSS身上获得的。

卡比飞碟

■因为不能吸气，所以本作中的卡比本身没有飞行能力，变身为飞碟就方便多啦！

海豚卡比

▲不仅限于地面，水下也有各种冒险等待着卡比，化身海豚勇往直前吧！

铃铛卡比

■卡比变成一个小铃铛悬挂在场景内的纽扣上，这样就能摆荡到原本跳不过去的地方。

双人游戏的乐趣翻倍！

本作支持双人游戏，2P控制的角色为绒毛王子(Prince of Fluff)，在外形上很容易与卡比区分。发动能力时，场面极为喧哗热闹。而除了共同迎敌，解谜部分也会因为双人合作而变得更加简单。

■一些比较高的平台，可以与2P角色合作直接将对方投掷上去。

满载解谜要素

▲拖动场景中各种补丁的边角，说不定这里也会隐藏着宝物哦！

个性十足的BOSS战

■BOSS吐出长长的舌头，妄图将卡比一口气吞进肚子里。

轻松的操作体验

从实际游玩的体验来说，本作不仅画风和角色看上去可爱，操作起来也格外轻松。除控制方向的十字键以外，游戏的全程只需要两个按键——攻击与跳跃，分别对应Wii遥控器手柄的①、②两个键。移动中输入两次前方向，卡比就会变身为小汽车加速前进，而在另外一些需要特殊能力才能通过的机关，卡比也会自动完成变身，非常简单明了。

▼各个形态的卡比可以自由在关卡中展开冒险。

英雄再临 并肩作战

《火纹》迷醒目!!

1994年在SFC上登场的系列第三作，再一次于NDS平台进化登场。完全重新制作的游戏，大量原创追加要素，系列首次登场的简易模式。相信无论是多年前享受过本作的老玩家，还是初次接触"《火焰之纹章》系列"的新玩家都能在本作中找到自己的乐趣。



新・紋章の謎 ~光と影の英雄~

文 奈落 美编 木仙

火焰之纹章 新・纹章之谜~光与影的英雄		Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS	策略角色扮演
NDS	ファイアーエムブレム 新・紋章の謎~光と影の英雄		日版
	预定2010年7月15日	1人	4800日元
	对应任天堂Wi-Fi网络连接		对应玩家年龄：全年龄

何谓《火焰之纹章》?

"《火焰之纹章》系列"是1990年问世的策略模拟角色扮演游戏，俗称"战棋RPG"。游戏整体气氛偏向严肃，欧洲中世纪剑与魔法的背景下，故事围绕国家之间的战争、阴谋、家族的兴衰、战士的宿命而展开，厚重且富有舞台剧风格。人物之间的羁绊和角色多彩的性格塑造也远远站在其他作品之上。游戏的一大特征就是颇高的难度，并不过分繁琐的战斗系统要求玩家步步为营，不得有丝毫马虎。丰富的角色技能、兵种、魔法以及武器的相克搭配，交织而成充满谋略的战场。一旦在战场上死去的同伴就真的死去，不能出现在之后的地图中的设定也是让玩家爱恨交织的一大特点。由此而来的代入感也非比寻常。一旦投入其中，往往被其成熟的魅力征服而不能自拔。



二度进化

本作是《火焰之纹章 纹章之谜》的第二部重制作品。故事由前作的主人公马尔斯和憧憬着英雄马尔斯的一位年轻的骑士二人的视点分别展开。在前作《新・暗黑龙与光之剑》的故事中，王子马尔斯带领同伴们终结了暗黑战争。一年之后，马尔斯曾经的同伴、成为阿卡内亚第24代国王的战争英雄哈丁突然下令镇压他国的反乱革命。马尔斯意识到哈丁的命令中包含着非人道的意图，终于决心举起反旗。与此同时，一位憧憬马尔斯的年轻人也追随马尔斯的脚步来到了阿利提亚城……

阿卡内亚大陆年表

- 490年 地龙王梅迪乌斯建立多尔亚帝国。
- 493年 多尔亚帝国进攻王都帕雷斯，阿卡内亚圣王国覆灭。
- 498年 阿利提亚的一名年轻人昂利获得神剑法尔西翁，击败了梅迪乌斯，多尔亚帝国崩塌。阿卡内亚王国再度复兴。
- 500年 勇者昂利建立阿利提亚王国。
- 597年 多尔亚的某处，地龙梅迪乌斯复活。
- 598年 对阿卡内亚心怀反感的格鲁尼亚王国与多尔亚联合，多尔亚帝国再次崛起。
- 600年 多尔亚帝国对阿卡内亚的侵略再次展开，暗黑战争开始蔓延。
- 602年 梅迪乌斯率领的多尔亚帝国大军包围帕雷斯，昔日盟友古拉王国的背叛令阿利提亚王国再度陷落，与王家有牵连的人全部被处死，女王妮娜流亡邻国。
- 604年 流亡至塔利斯王国的阿利提亚王子马尔斯响应女王妮娜的呼吁，展开了风风火火的祖国解放运动。
- 605年 马尔斯王子手刃地龙梅迪乌斯，多尔亚帝国再次灭亡。暗黑战争终结。
- 606年 欧雷尔安之王弟哈丁受女王妮娜所托，成为阿卡内亚第24代国王。
- 607年 哈丁国王决意光复神圣帝国阿卡内亚，大量增加军备。并积极展开对邻近弱小国家的吞并。

光与影的英雄

所谓光与影，分别指的就是主人公马尔斯王子与玩家的自制角色——影之英雄。

卡特丽娜 NEW

塔里斯国女王。暗黑战争期间说服了众多敌兵将士倒戈加入我方。战争结束后与马尔斯订婚。

西达

和自制角色同时期参军的一名年轻人，志愿是成为一名军师。她究竟在游戏中扮演怎样的角色呢？

马尔斯

阿利提亚的王子，曾经的祖国被暗黑龙梅迪乌斯践踏，他率领众多将士与各路豪杰终于击败了梅迪乌斯，结束了暗黑战争。

NEW 自制角色

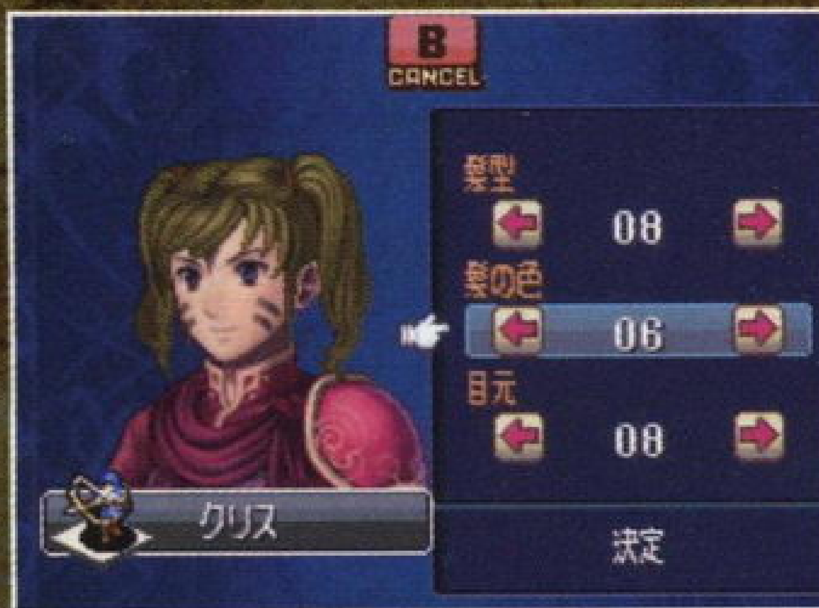
憧憬马尔斯而加入军队的青年，阿利提亚第七小队的一名骑士，同时也是马尔斯的近卫。

三大新要素逐一解析！

1 自制角色

在本作中自制角色可以说是另一个主人公一般的存在。作为玩家在游戏中的分身，这个角色要和游戏中的各路英雄一起并肩战斗。自制角色的姓名、性别、外貌、初期兵种、出身都可以自由设定。这次的自制角色在故事中作为马尔斯的一名近身护卫登场，真正参与战斗。比起《烈火之剑》中的玩家分身——军师，存在感要强很多。





▲根据自制角色外貌等设定和战场表现，不同的角色会有不同的对话。



◀自制角色拥有丰富的造型可供选择。

2 轻松模式

本作的难易度共有四个等级，在选择完难度等级之后，分别又有两种模式——轻松模式和经典模式。经典模式即是和系列以往作品一样，同伴一旦在战场上倒下后，就判定为死亡，不会再出现在战场上了。与之相对，轻松模式下即使同伴倒下也能在下场战斗中复活！





▶为方便初次接触《火纹》系列的玩家更好地了解剧情，游戏中设置了丰富详细的关系图。

3 网络要素

这一作更加重视网络要素，主要包括：追加的地图和新章节；通过任天堂 Wi-Fi 连结在专用地图上对战；将自己培养的角色借给其他玩家，或者从其他玩家那里借来强力角色帮助通关；使用游戏中的金钱在网络上的武器屋购买道具。

アイテム名	回数	価値
アーマーキラー	20	1000G
レイピア	25	1500G
勇者の斧	30	2100G
サンダー	21	420G
ブリザー	23	690G

所持金 10000G

◀网上的道具店，其中的商品会不定期更新淘汰，要注意。



◀特别追加的下载章节。

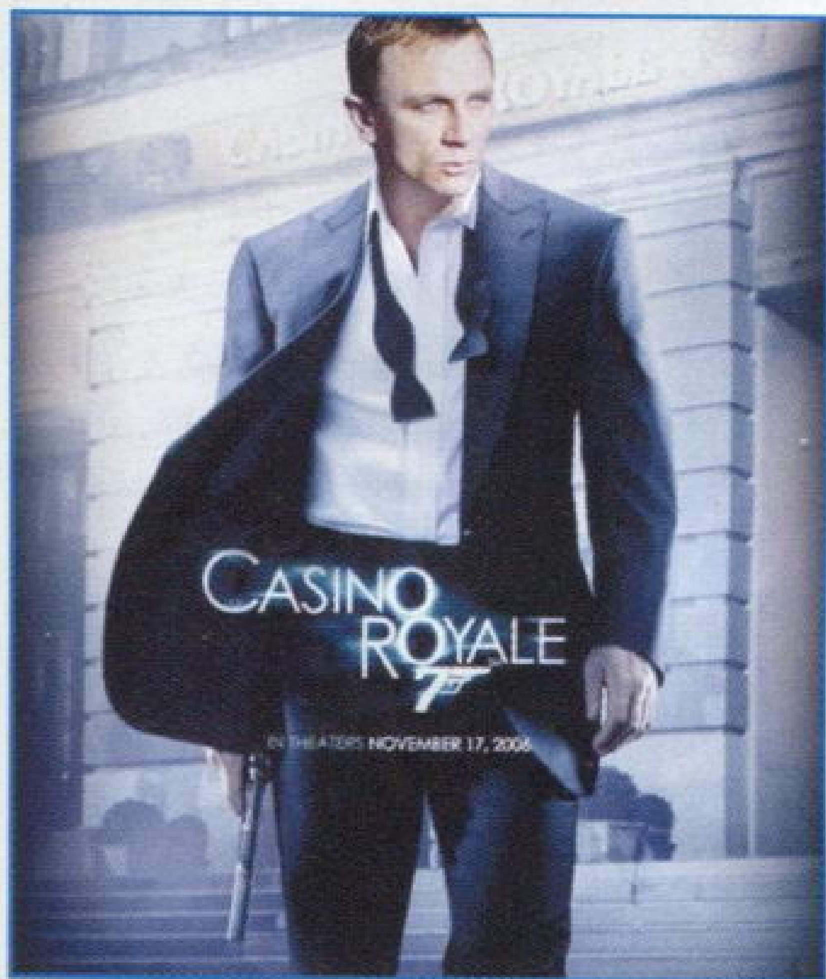
007黄金眼

邦德回归——

Wii 主视角射击 ■GoldenEye 007 ■美版 ■Nintendo/Eurocom 预定2010年冬季

N64 时代的射击动作名作《007黄金眼》在 Wii 上复活了。其实早在 E3 之前本作就被小道消息传得沸沸扬扬，依据官方的说法本作乃是重制版，但是从画面来看很难看出惊人的进化。好在游戏本身的素质非常之高，N64 时代错过本作的玩家不妨借这个机会补上一课。

本作不但允许四人同时游戏，可使用的角色包括邦德在内一共多达八名，并且提供 16 种游戏模式。



▲现任“007”丹尼尔·克雷格受到的评价褒贬不一，矛盾的焦点主要还是集中在相貌上……



▲经典场面再现，原作中的各种 007 武器的表现非常抢眼。

值得注意的是新游戏中詹姆斯·邦德的造型将由新一代邦德扮演者丹尼尔·克雷格（《007 皇家赌场》、《007 量子危机》）出任。不知道在玩家心中到底哪位演员更适合邦德呢？

黄金眼配黄金枪



▲这把枪是 Wii 控制器的外设。神似墨西哥毒枭配枪的这个家伙价值不菲，看上去仿佛儿童玩具的质感却卖到 29.99 美元，美元！不知道谁会买这个东西……

［文：奈落］

超级神笔小子

创意与解谜的完美融合！

NDS 益智 ■Super Scribblenauts ■美版 ■Warner Bros./5TH Cell 预定2010年秋

去年 E3 的惊艳之作《神笔小子》在今年又公布了续作《超级神笔小子》。本作的特点是可以通过输入词汇来使关卡中的对象发生相应的变化。既然是超级进化，本作首先在操作上有了一个革新，根据现场试玩的报告，本作的操作感有了让人惊喜的进步，关卡的解谜要素和长度都有所增加。十字键控制涂鸦小子马克斯维尔移动，B 键是跳跃。

系列最受瞩目的自然是丰富多彩的词汇啦，比如图片中的小宝宝，



▲小宝宝各种变身，冰块化的小宝宝具有怎样的能力呢？

输入“石化”、“幽灵化”、“巨大化”、“冷冻”、“斑点”等等描绘性质的词，这个宝宝就会按照形容词的内容变身！游戏就是通过这些变化来解谜通关的。目前已经知晓的关卡数高达 120 关！不仅可供选择的词汇数量多达万种以上，而且这些词汇还可以叠加组合！比如为“摇滚明星”加上“电吉他”，为画家配上“画架”之类的组合，都会让游戏中情景发生变化，可以说是对玩家的想象力提出了巨大的挑战！



◀游戏的画面稍微低龄儿了一点，不知道谜题的难度如何。

［文：奈落］

经典米奇

Wii 动作冒险 ■EPIC MICKEY ■美版 ■Disney Interactive Studios 预定2010年冬发售



▲全新的世界、全新的冒险。

但凡看过动画的读者没有人不知道米奇，而童年的回忆中“米老鼠”很快将再次游戏化并登上 Wii 平台。凭借迪士尼在全球的品牌号召力，相信本作必将掀起一轮新的卡通热潮。

全新的定位

本作与以往迪士尼角色客串的游戏不同，并非单纯地将经典动画改编为游戏，而是以米奇为主角重新构建故事，制作一款彻底原创作品。

忘却之地

游戏的舞台具有强烈的废土风格，是一个被称为“忘却之地

Disney EPIC MICKEY 迪士尼原创巨作登场！

(WASTE LAND)”的世界，略显阴暗的背景设定与迪士尼以往的作品有着不小的差异。本次公布的影像中，除了采用 3D 卡通渲染的童话世界，我们还看见了以黑白片动画为背景的关卡，令所有 FANS 感动至极，因为这部看似简单的黑白动画正是米奇的诞生之作——1928 年世界上第一部有声动画《威利的汽船》(Steamboat Willie)。

魔法之笔

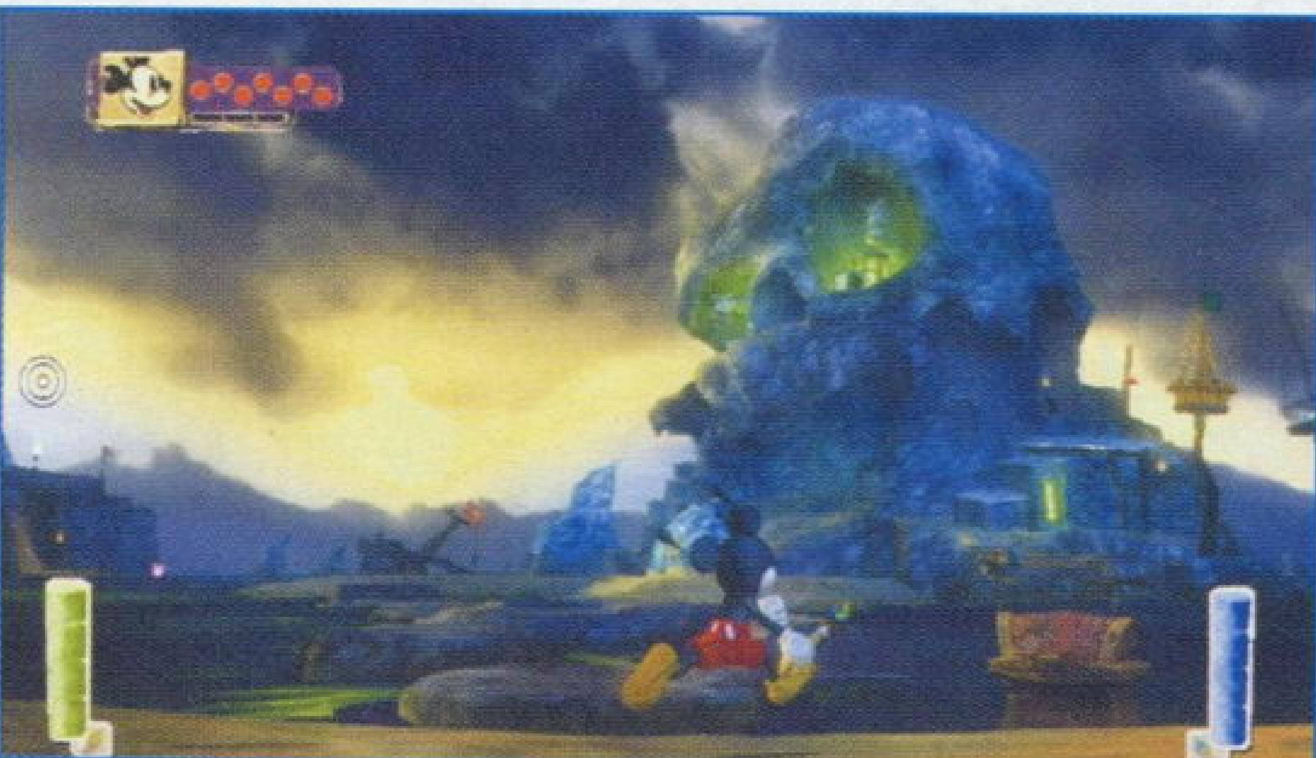
不仅世界观奇特，本作的操作方式也非常新颖。米奇使用的武器是神奇的魔法画笔，利用这支画笔可以帮助游戏中的 NPC 角色恢复原有的生机与活力，从而推动故事的发展。在解谜时，玩家可以利用画笔消除障碍物，战斗中也能用画笔绘制出各种道具，或者改变场景的结构，从而给敌人带来各种各样的麻烦。



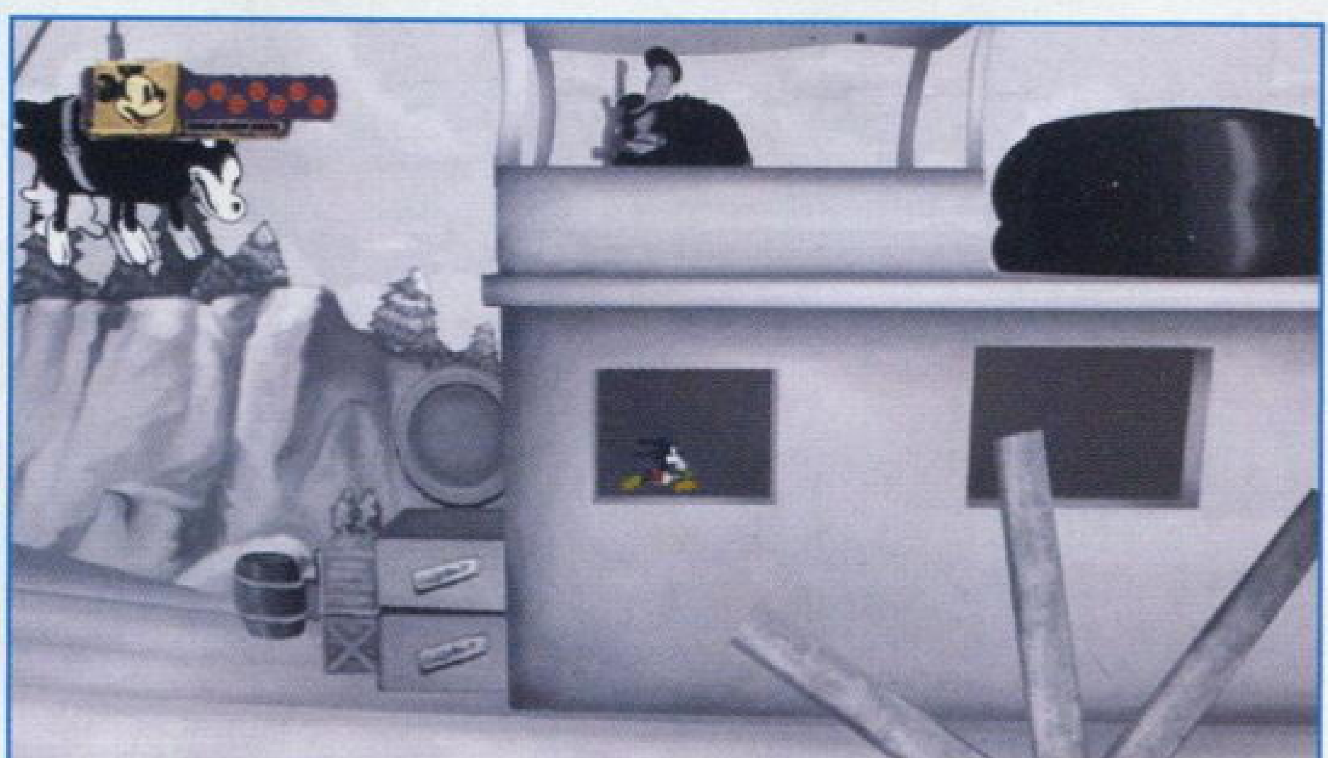
■使用魔法画笔可以开启隐藏的门扉。



■魔法笔甚至可以直接用来攻击敌人。



▲忘却之地沉睡着众多被遗忘的迪士尼作品，这些作品中的动画角色终日忧郁地生活在此——这便是“忘却之地”得名的由来。



▲《威利的汽船》不仅是米奇的诞生之作，也是当代所有动画作品的原点。

［文：九兵卫］

马里奥运动合集

Wii 体育
■Mario Sports Mix
■美版 ■Nintendo
预定2011年内发售

“《马里奥》系列”一向是任天堂的当家作品之一，其游戏内容也是五花八门涉及了各个领域。在本届E3展中任天堂公布了系列的最新作《马里奥运动合集》，本作将系列体育作品《马里奥篮球》、《马里奥网球》等一一收录，将会成为一款包括各种马里奥运动游戏的大集合。



丰富的比赛项目

虽然之前任天堂在各平台发售过不少相关题材的游戏，但是本次将收录更多运动项目，目前公开的比赛项目有篮球、沙滩排球、曲棍球、躲避球等四种，不过该系列之前也发售过足球等其他项目的作品，不出意外的话这些比赛项目也会被本作一并收录。



▲本作的内容十分厚道，几乎收录了以往“《马里奥运动》系列”的全部作品。

任天堂全明星体育大会！

恶搞精神



▲和《马里奥篮球》一样，本作也是3VS3的形式进行比赛，相信玩法没有太大改变。

本作和之前作品一样是乱斗类游戏，每个角色都有属于自己的独特必杀技和擅长的运动项目，在游戏中玩家可以选择自己喜爱的角色，在比赛中利用各种手段陷害对手。另外本作支持双节棍操作，相信Wii的体感操作方式将带来不同的乐趣。



▲场地内会出现各种道具，比如可以让对手移动速度变慢的龟壳、阻止对手近身的冰冻机关，活用这些道具能使比赛过程更加有趣。



▲每个角色都有不同的强力必杀技，利用必杀技彻底击溃对手。

［文：晴天］

黄金的太阳 黑暗黎明

NDS 角色扮演
■Golden Sun: Dark Dawn
■美版 ■Nintendo
预定2010年内发售



经典的延续——

自去年E3首次公布以来，任天堂一直未向外界透露NDS版《黄金的太阳》的新情报。直到2010年E3，这部姗姗来迟的作品才正式揭开其神秘的面纱，其名便为——《黄金的太阳 黑暗黎明》。

游戏背景

和先前猜测的不同，游戏的剧情发生在系列第二作《失落的时代》故事结束的30年之后，主角并非罗宾等人，而是这些英雄们的后代。游戏的副标题《黑暗黎明》，预示本作的风格可能偏沉重。



全新的冒险世界

从目前公布的图片来看，本作不管城镇还是迷宫的场景建模都非常精致，部分细节的刻画可以说已近达到目前NDS画面的极致，这让众多从GBA时代一路走来的FANS感动不已。而系列的另一亮点——独具特色的解谜要素，在游戏中也同样表现得极为抢眼，引入触摸屏带来的全新玩法值得期待！



▲小巧而精致的城镇让人流连忘返。



▲全3D的迷宫场景连细节都刻画得非常完美。

令人怀念的战斗



▲经典的元素精灵将在本作中再次登场。

作为一款正统日式角色扮演游戏，《黄金的太阳》华丽的战斗系统至今仍为玩家所津津乐道。战斗的核心——元素精灵，将在本作中继续登场，全新绘制的形象以及更具魄力的技能演出，必定会再次挑战掌机画面的视觉极限！

Camelot



据任天堂官方透露，承担本作开发工作的依然是负责系列前两部作品的Camelot。这家由高桥宏之、高桥秀五两兄弟创立的游戏公司，除《黄金的太阳》以外也曾参与《大众高尔夫》、《马里奥网球》等众多体育休闲作品的开发工作。近年来Camelot业务范围有所调整，重心向手机游戏转移。好在目前游戏已经确定在今年内发售，否则还着实令人担心本作的开发进度。（笑）

［文：九兵卫］

E3 2010 专题8

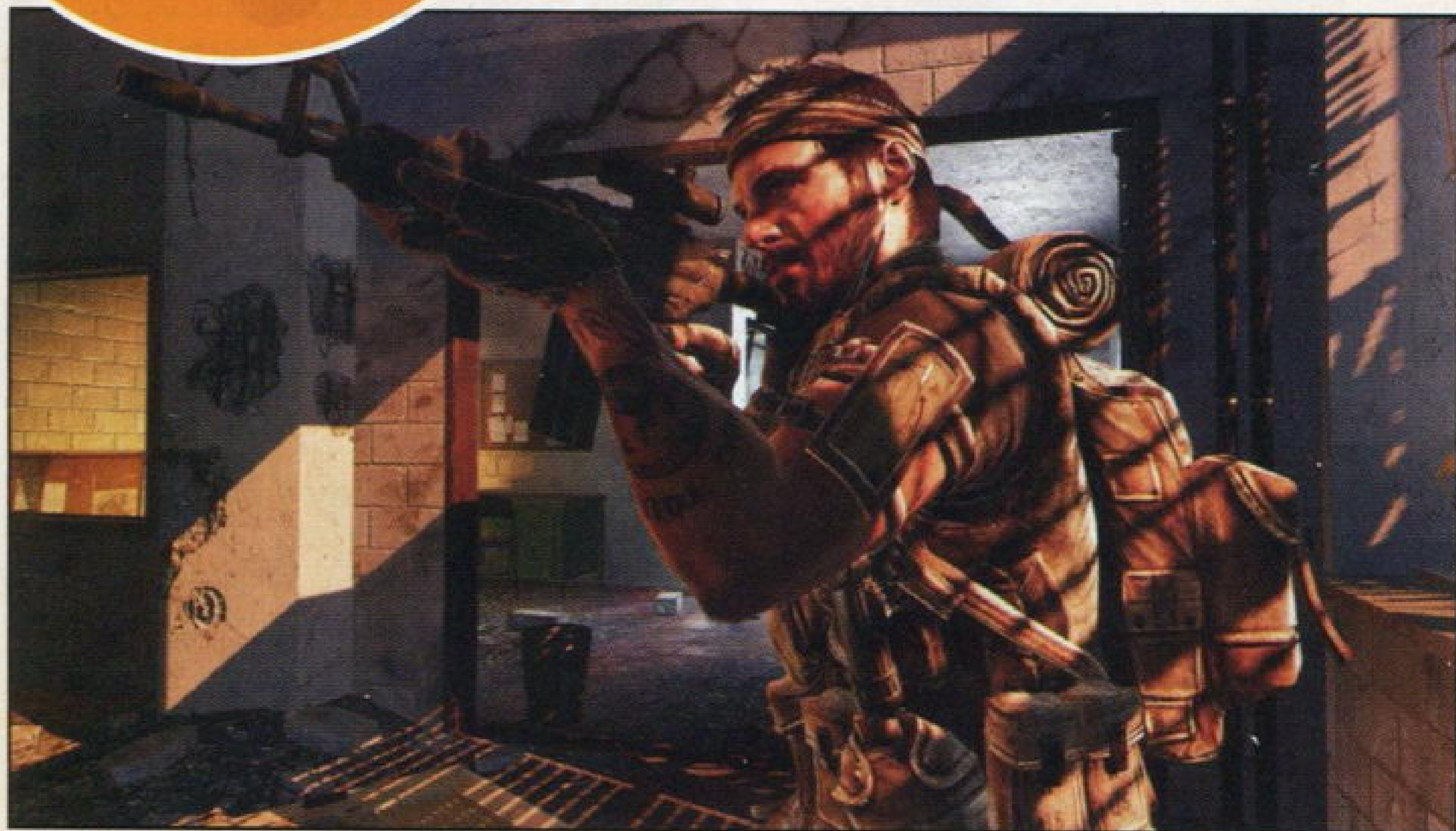
枪王之王

关键词：劲作集结 | 火拼一处 | 另辟蹊径

论打枪神作，还看E3！

E3 2010吹响射击游戏集结号

文 脆薯条 美编 木仙



说到E3就必须提到“打枪游戏”，怎么说呢，我们印象中的老美总是非常喜欢“车”、“枪”、“球”呢。当然，这些“打枪游戏”有很多，包括主视角射击（FPS）与第三人称视角射击（也称为越肩视点、TPS），还有一些结合着打枪要素的动作游戏。本次E3的打枪游戏阵容异常强大，高清平台上的独占大作都有续作参展，而且实际试玩影像让人影像深刻。不仅如此，第三方中的各种打枪游戏也为本次E3增添了许多亮点，例如大名鼎鼎的《孤岛危机2》、三上真司的新作《征服》、以及风格非常异类的《死亡空间2》等等。如果你是个美式打枪游戏爱好者，那么本次专题简直就是为你量身定做的一次盛宴，绝对符合你的胃口。

CHECK 1 E3各类打枪游戏总结

游戏名称	原名	机种
光环 致远星	Halo：Reach	X360
战争机器3	Gears of War 3	X360
使命召唤 黑暗行动	Call of Duty：Black Ops	多机种
征服	Vanquish	多机种
死亡空间2	Dead Space 2	多机种
恶魔三全音	Devil's Third	多机种
荣誉勋章	Medal of Honor	多机种
黑光：目标击毙	Blacklight：Tango Down	多机种（下载游戏）
子弹风暴	Bulletstorm	多机种
入口2	Portal 2	多机种
灵异恐惧3	FEAR3	多机种
孤岛危机2	Crysis 2	多机种
狂暴	Rage	多机种
海豹突击队4	SOCOM 4	PS3
杀戮地带3	KILLZONE3	PS3
幽灵行动 未来战士	Ghost Recon：Future Soldier	多机种
特别行动 前线	Spec Ops：The Line	多机种

无论你是“索饭”、“软饭”还是“打枪饭”，每一个平台上都有几个非常出色的独占游戏，再加上那么多第三方的跨平台游戏，这么强劲的阵容是不是已经让你按耐不住了呢？相信《使命召唤 黑暗行动》这样的超重量级大作没人愿意错过，X360玩家自然首选《战争机器3》与《光环 致远星》，前者把小队配合的精髓发挥到了极致，支持4人联机协同作战；后者则让玩家体验史诗级的战争场面。而PS3玩家急速锁定《杀戮地带3》与《海豹突击队4》，前者不仅仅在索尼发布会上大放异彩，更是少数支持3D的打枪游戏，气势当然更胜一筹；而后者则是由著名小组Zipper操刀，“《海豹突击队》系列”又一次重返PS平台。最后第三方中的一些新作，例如《子弹风暴》、《孤岛危机2》、《灵异恐惧3》以及《征服》等等都别具特色，而且我可以毫无顾忌地说，这些作品都属于一等一的大作。强势风暴即将袭来，而你做好准备了吗？

CHECK 2 各大劲作比拼

可以说打枪游戏一直追求着完美的画面，不单单要从制作技术上寻求突破，更是要从观赏性上给人带来冲击力。针对上述近20款值得关注的大作，在总体素质方面做一下综合比拼，让玩家找到最适合自己的打枪游戏。

画面比拼

《杀戮地带3》VS《使命召唤 黑暗行动》VS《孤岛危机2》VS《战争机器3》

首先说说《使命召唤 黑暗行动》，从现场的实际影像来看，本作的画面得到了质的飞跃，总体效果更上一层楼，而且开发小组似乎使用了全新的引擎，爆炸效果、丛林树叶的细节处理等等，都令人非常满意；其次《杀戮地带3》的画面依然保持着非常高的水准，而且新增加了雪地场景让人过目不忘，更是少数支持3D的游戏之一，带上3D眼镜体验畅快淋漓的枪战场面，令人神往；《孤岛危机2》在画面的表现力上毋庸置疑，估计也没人会怀疑画面上的问题，同样它也是少数支持3D的游戏之一，说它是家用机画面最巅峰也丝毫不为过；《战争机器3》依然使用虚幻引擎，相较前作，画面色彩的丰富度有明显进步。4款游戏的画面各有千秋。不过《杀戮地带3》和《孤岛危机2》对应3D，这是其他作品不能比的优势。

惊艳度：《杀戮地带3》=《孤岛危机2》》《使命召唤 黑暗行动》=《战争机器3》

网战比拼

《使命召唤 黑暗行动》VS《杀戮地带3》VS《光环 致远星》VS《荣誉勋章》

打枪游戏的另一个重头部分就是网战了，这4个游戏虽然都还未公布对战影像，但光从前作中的轮廓就能判断出个大概，对于续作的网战雏形也比较好猜测。《使命召唤 黑暗行动》绝对是主流对战游戏，已确认玩家可以驾驶连杀奖励的载具，而且可以自己创建独有的网战角色造型，各种真实枪械丰富多样。这就是《COD》，你根本不用犹豫就会买下来玩上1年的游戏；《杀戮地带3》的网战并不像《COD》那样大众化，更强调玩家之间的配合、职业之间的配合。相信各种新的职业以及枪械都会出现在网战中，平衡的网战体系也是这四个游戏中最为出色的，以团队的力量取得胜利，而不是依靠个人英雄主义；《光环 致远星》依然会走大气魄、大场面路线，不仅仅是单机部分中的“史诗”级别，《光环 致远星》刚进行了游戏史上最大规模的公测，有关网战的细节就不多说了；《荣誉勋章》也走现代战争的路线，总体来说更像是模仿着《COD》的路子，其实他们完全有能力把这种《COD》式的网战进行一个大改造，成为独树一帜的新分支。俗话说的好，只有单机的打枪游戏是没有生命力的，要使游戏经久不衰，耐玩才是硬道理，耐玩体现在哪里呢？那当然就是联机对战啊。

网络元素丰富度：《使命召唤 黑暗行动》》《杀戮地带3》》《光环 致远星》=《荣誉勋章》



操作比拼

《杀戮地带3》VS《子弹风暴》VS《死亡空间2》VS《海豹突击队4》

由于体感的介入，对于这类打枪游戏也有着一定的影响，谁都知道鼠标操作肯定是优于手柄操作的，不过MOVE和Kinect和传统意义上的鼠标还是有一定区别的，而它们支持的打枪游戏并不是很多。由于未能亲身感受过，所以对于精准度这方面得打上个问号。《杀戮地带3》新追加了动作格斗要素，特别是刀子的使用方法最为吸引玩家，本身对应六轴操作就非常有创意，支持MOVE后可以有效减轻手柄操作时的那种"重量感"；《子弹风暴》可以说完美地平衡了"打枪"与"格斗"这两个重点，而且操作主角时干掉敌人的方法非常多样，可以用枪也可以用飞踢；《死亡空间2》的奇异风格直接相当于一个恐怖游戏，所以操作上也应该是最为简洁的，如果像《暴雨》那样复杂的操作，估计玩家在一个场景内就能死上好几百次了；最后的《海豹突击队4》同样支持索尼体感操作，而且风格与《COD》非常相似，无论是体感还是手柄都能发挥自如，指哪打哪。

舒适度：《死亡空间2》=《海豹突击队4》》《子弹风暴》》《杀戮地带3》



血腥比拼

《战争机器3》VS《子弹风暴》VS《使命召唤 黑暗行动》VS《狂暴》

随着画面上的不断进步，为了表现出让玩家觉得惊艳的要素，断肢、断头、鲜血飞溅等等手段已经成为司空见惯的东西了，所以打枪游戏一般都是17岁以上的年龄限制。长时间接触血腥的打枪游戏难免会杀得眼红，所以建议诸位猛汉稍微玩点美少女游戏来中和一下(笑)。开发《使命召唤 黑暗行动》Treyarch小组曾经在《使命召唤 战火世界》中就表现过这种血腥断肢，5代中的网战里要是被狙击枪PTRS-41打中头部的话，那种爆炸效果真的是让人感觉不快。而本作中为了更加突出真实感，血腥程度大大提高，实际演示中的小坑道里就可以看见各种"惨不忍睹"；"《战争机器》系列"最血腥的时候莫过于使用电锯了，以近距离特写镜头来表现这种血腥，刺激玩家的肾上腺素不断分泌；《子弹风暴》作为新生代的打枪游戏，看过实际影像的玩家应该印象最为深刻，因为其血腥程度算是四个游戏中最高的。敌人的死法非常多样，鲜血飞溅不说，还可以用机枪直接把对手扫成蜂窝，简直令人发指；相较之下，《狂暴》这款游戏的血腥程度就没那么高了，试玩影像中除了对敌人的头部与腹部做过特别处理之外，子弹打到敌人身上的血溅效果也并不算太多，也不会让玩家有着"眉头一皱"的反应。不可否认，适当的血腥表现的确是一个优秀打枪游戏所需要的，但如果超过某个限度，我想对于玩家来说，肯定会造成一种生理反应上的不适。打枪游戏并不是战争片，在游戏中你是可以任意妄为的主角，而在看战争片时，你只是一个旁观者，仅此而已。

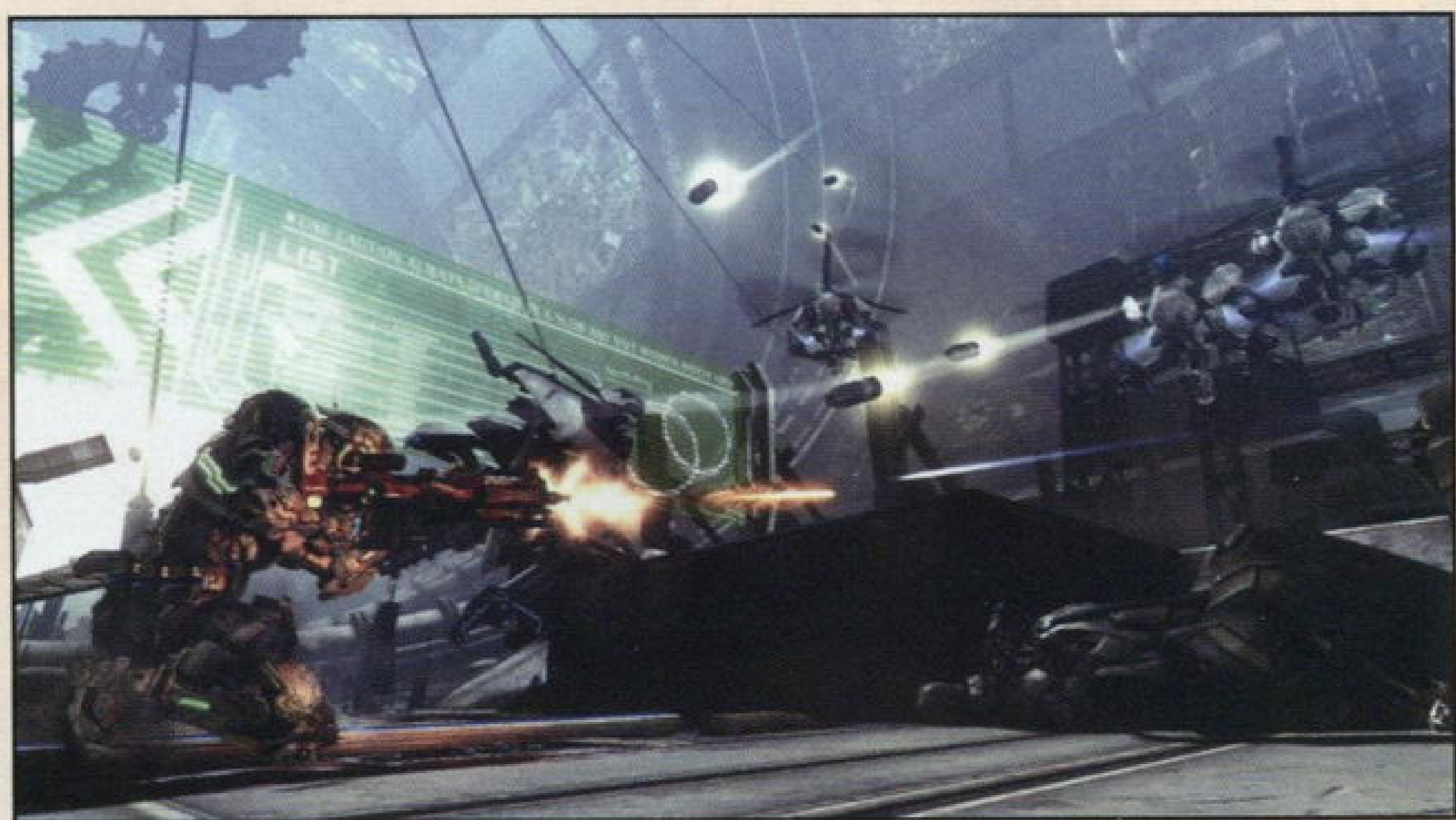
发指度：《子弹风暴》》《使命召唤 黑暗行动》=《战争机器3》》《狂暴》

总结：文字上的描述并不如看实际影像来得直观，面对那么多打枪游戏，玩家可得好好斟酌一番。虽然离发售日还是有段距离的，但玩家可以提前做好准备，也不至于打乱自己的购买计划。PS3玩家的首选自然是《使命召唤 黑暗行动》与《杀戮地带3》，如果对Zipper情有独钟的话，不妨再次体验一下全新的《海豹突击队4》；X360玩家自然把目光都集中于《战争机器3》与《光环 致远星》，当然《使命召唤 黑暗行动》也同样重要。而且X360有着先天优势，玩家想玩到其他第三方作品也容易很多。如果想体验网战部分，那么选择PS3平台实属明智之举。本次E3只是一个信号，在角色扮演游戏衰退的如今，打枪类游戏绝对会成为游戏洪流中的主干道。

CHECK 3 特别看点

三上真司×白金工作室

《生化危机4》的成功让人们牢牢记住了"三上真司"这个名字，虽然他已离开Capcom多年，但事实证明他依然是越肩射击动作游戏制作人中的一朵奇葩。在E3打枪游戏大乱斗中，《征服》作为三上真司的重生新作让欧美玩家着实爽了一把，其大势的画面丝毫不输于其他欧美打枪游戏，而且借鉴了其他打枪游戏的精髓于一身，掩体系统、冲刺系统、合作系统以及时间控制系统等等，不得不赞叹三上真司的造诣。相信这款游戏不仅仅能在欧美打出一片市场，博得玩家的喜好，更能为将来日厂在打枪游戏领域中树立一个新起点。



"英灵殿"新起点

在这次E3展上，THQ展出的一款打枪新作中发现了一个熟悉的名字，一个曾经站在业界风口浪尖的人物、一个突然远离媒体视线的人物——板垣伴信。这一次坂恒伴信带着他全新的作品又一次回到了人们的视野当中。如果说E3是打枪游戏的天下，而日本厂商又注定和高质量打枪游戏无缘的话，那么这回《忍龙》之父告诉你，日本厂商一样可以做出出色的打枪游戏。《恶魔三全音》完全展现了坂恒一管的风格，暴力的出血镜头、性感的大胸美女、流畅的动作以及爽快的手感，实际演示中男主角把从空中飞下来的忍者打成筛子的时候所有观众无不为之喊好。桀骜不驯的板垣伴信让一款打枪游戏也可以有着《忍龙》的动作戏和爽快度，相信不久之后那个口无遮拦的"墨镜男"将再次占领我们的视野。

死亡空间2 PK 灵异恐惧3

同为打枪游戏，但也同为恐怖游戏，这两款游戏之所以放在一起讨论，最重要的一点就是游戏本身是否能够带给玩家足够的"恐怖体验"呢？根据两个制作团队的方针，《死亡空间2》主要考虑了玩家切身实际的感受，那种传统的恐怖模式将大幅减少，他们不会制造出面目狰狞的怪物来吓玩家一大跳，而是要玩家主动感觉到害怕；而《灵异恐惧3》则借助了诸多知名恐怖电影制作人的经验，在制作手段方面也同样值得期待。孰强孰弱，还得实际游戏中见分晓。



孤岛危机2

挑战画面极限

多机种 主视角射击 ■Crysis 2 ■美版 ■EA 预定2010年冬季发售

对应机种为 PS3、X360

相信没有人会怀疑本作的画面，光与影的结合在游戏中表现得非常出色，各种细节处理堪称业界一流水准。《孤岛危机 2》的实力不单单彰显于画面，游戏支持 3D 也是亮点之一，带上眼镜后完全让玩家沉浸在一个逼真的世界之中。



硝烟弥漫的都市

游戏中一大亮点就是残破不堪的都市场景，当玩家置身于废墟之中，那种震撼感不言而喻。结合毫无瑕疵的画面表现力，你会不自觉地注意起每一个细节部分。而且每一块玻璃碎片中都能看见反射影像，令人赞叹不已。

大型机械化单位

游戏中的机械化作战单位有很多种，一般就称之为机器人吧。它们不仅拥有强大的火力，更是玩家前进途中一股强劲的阻碍力，需要运用各种掩体小心对付。另外对付这类机器人还可以使用榴弹枪等等重型武器，这样才能事半功倍。 [文：脆薯条]



海豹突击队4

PS3 主视角射击 ■SOCOM 4: U.S. Navy SEALs■美版 ■SCE/Zipper Interactive ■预定2010年冬季发售

海豹突击队重返 PS3

Zipper 小组负责开发的“《海豹突击队》系列”在玩家群中一直有着很好的口碑，对于游戏中各种枪械的逼真还原是其特长，相信只要玩过 PS2 版的《海豹突击队》就会对 Zipper 大为赞许。本作的场景主要以残破的都市为主，各种巷战、遭遇战也是游戏的亮点之一。新增加了 MOVE 体感功能，对于不擅长传统手柄操作的玩家来说，体验一下 MOVE 或许能找到新的乐趣。



协力作战

在游戏中玩家不仅仅要冲锋陷阵，更要扮演一名小队指挥官的角色。通过不断下达命令，让队员采取攻击、防御等阵型不断前进，突破敌人的重重阻挠。所以玩家对于战场之中的方向感一定要非常明确，而且对付躲在高楼之中的敌人狙击手，玩家必须准确地为支援轰炸机标明位置。

丰富的武器与载具

武器的真实还原一向是 Zipper 的长处，除了海豹突击队的专用枪械外，还有各种各样的载具登场。真实世界中的坦克与装甲车也会纷纷亮相，届时玩家还能体验一把驾驶瘾。



▲各种枪械的音效在游戏中的还原度也是接近真实水准的。

[文：脆薯条]

黑光 目标击毙

多机种 主视角射击 ■Blacklight: Tango Down ■美版 ■Ignition Entertainment■预定2010年10月发售

对应机种为 PS3、X360

出奇制胜

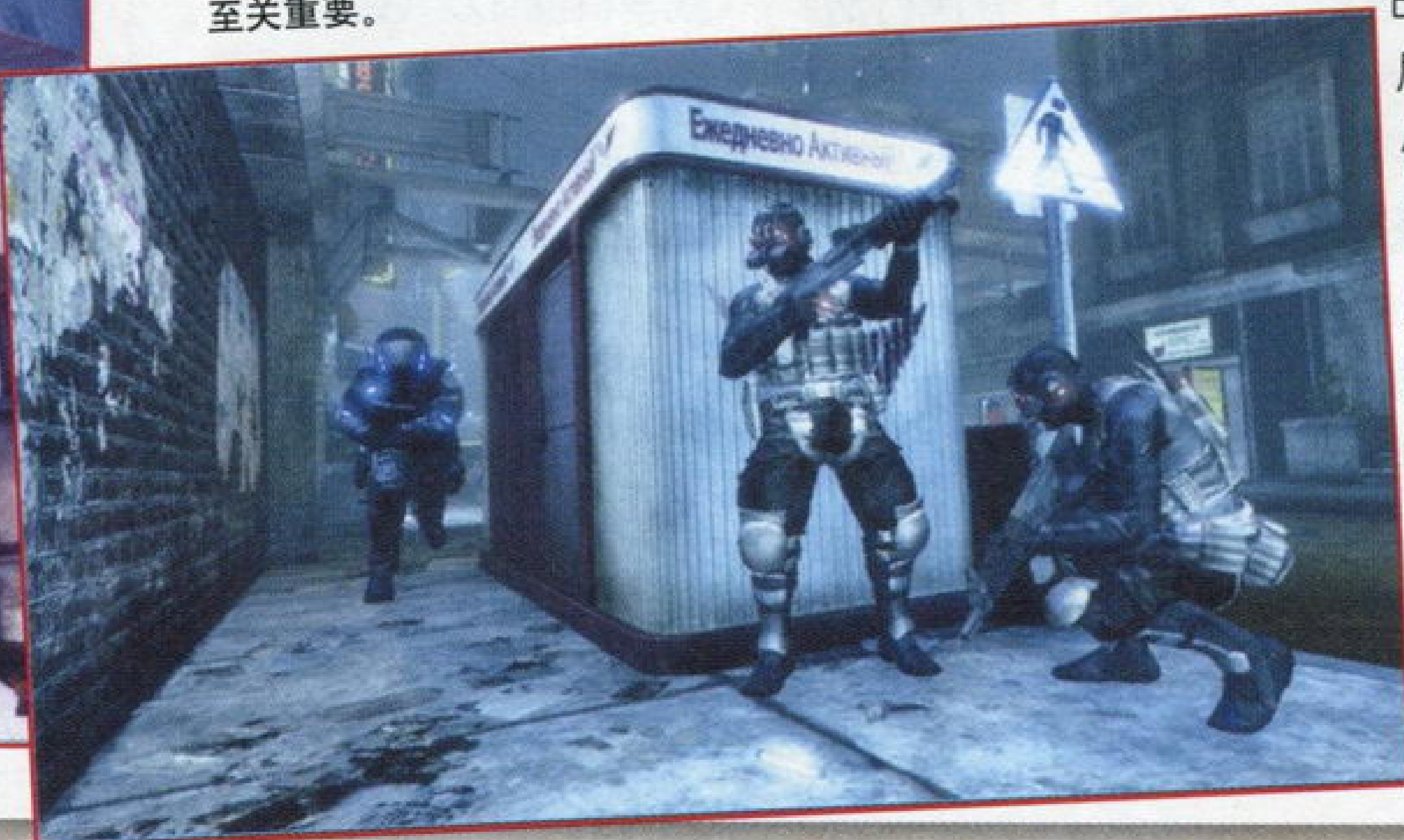
本作是一款下载游戏，只要 15 美元就可以体验到一款多人对战的主视角射击游戏，包括 12 张地图和 7 种游戏模式，最多 16 人对战，和《COD》一样拥有完善的升级系统，可以解锁新武器和护甲。

游戏的背景设定在近未来的东欧（25 年后），名为“Blacklight Tango Team”（目标黑光）的战术小队被派出寻找 Klein 上校的私人护卫队“Blacklight Team”（黑光小队），目标所在的国家在最近发生的刺杀总统战争中支离破碎，反叛军可能已经抓住或彻底消灭了黑光小队。而当地居民被一种不知名的病毒感染，会袭击自己看到的所有人，于是“Tango Team”和反叛军都会被狂暴的变异市民袭击……

游戏的主体和同类游戏相似，不过加入了一些新鲜要素，每个士兵都装备着一种名为“HRV”的设备，当开启 HRV 后可以看到墙壁等掩体后面的敌人和一些目标物体，而 HRV 开启的状态下角色是无法射击的，这就是关键所在。因此团队合作也非常重要，分工明确。



▼掩体的活用在本作中也至关重要。



[文：雷电]

使命召唤 黑暗行动

冷战烽烟四起

多机种 主视角射击 ■Call of Duty: Black Ops ■美版■Activision/Treyarch 预定2010年11月9日发售

对应机种为 PS3、X360

《使命召唤》的大名想必是无人不知无人不晓的，这次 Treyarch 小组也重返现代战争风格，将冷战背后种种鲜为人知的故事带给玩家。无论是画面上的进化还是多人网战上的突破，相信 Treyarch 不会令玩家失望。玩家要扮演的角色是美军的特种部队，他们需要潜入敌方阵地执行特别任务，一些潜入作战设计得非常细腻，玩家必须步步为营小心前进。



多样的载具

游戏单机部分中可以驾驶的载具种类非常多，而且使用载具作战时极具观赏性。不仅如此，载具在网战中将被设定为连杀奖励，同样可以亲自驾驶。本作的网战部分有了载具的加入一定更为火爆，而且对于玩家自身的技术也提出了更高的要求。

细节进化

本作应该采用了全新的引擎，画面上的进化效果显著。皮肤上那种肌肉绷紧与汗珠都清晰可见，草地的处理尤为逼真，爆炸效果也是达到了一流水准，相信玩家的投入感一定大增。 [文：脆薯条]



特别行动 前线

迪拜的沙与血之歌

多机种 主视角射击 ■Spec Ops: The Line ■美版■2K Games/Yager Development 预定2011年发售

对应机种为 PS3、X360

又是一款第三人称射击游戏，本作的画面非常干净，战斗场面以及人物动作类似《战争机器》。本作的战场设置在了奢华的迪拜，玩家将在黄沙与鲜血中体验战士的宿命。



▲人物的近景特写，刻画得还算比较细腻。

预告片中玩家要利用掩体逐步渗透，值得注意的是本作似乎相对同类游戏更注重近身战斗的表现。

细节的处理

制作人非常强调“沙”在游戏中的表现，比如你开枪打碎了一扇窗户，上面堆积的黄沙就会顺势流下；躲在沙堆背后的敌人也可能会被流下的沙子瞬间淹没，游戏中类似的演出比比皆是。如何利用沙子似乎也是一个游戏乐趣。 [文：奈落]



▲高速公路两旁的路灯上挂满的尸体……迪拜究竟发生了什么？

战争机器3

X360 动作射击 ■Gears of War 3 ■美版 ■Microsoft 预定2011年4月5日发售

除了一段精彩的公开演示，本作在本次 E3 展上最大的发表就是全新模式——Beast。顾名思义，在这个模式里你将会扮演兽族来对抗人类！

Beast 模式中，玩家要扮演兽族，打退人类一波又一波的进攻。这个玩法听起来和持久战差不多，实际上有本质区别。Beast 模式中玩家阵亡的话可以复活，相对的每一波攻击要在限制时间内打退，否则就算失败。在游戏过程中可以拿到游戏币(token)，用游戏币可以在复活时更换不同的兽人，而且他们的能力也不一样！例如 Kantus 可以让倒下同伴复活，Savage Boomer 拥有强大的爆破武器等等。照此看来，说不定连狂暴女兽人这样的角色也可以使用哦！不过不同的兽人花费的游戏币是不同的，像最弱的 Ticker 只需 1 枚游戏币，而 Savage Boomer 就需要用 36 枚来解锁。

Beast 模式同样支持多人合作，也可以花游戏币雇佣 CPU 帮你打。每打退一波进攻，就会出现新增的空位。而人类方面的火力会越来越强，最后出场的就是马库斯这样的英雄了。不过很遗憾，由于官方的限制，我们无法为大家提供此模式的截图。 [文：纱迦]



马库斯，你的死期到了！

▲这个被戏称为“狂暴男兽人”的强敌在公开演示中出尽风头。

子弹风暴

令人咋舌的血腥之战

多机种 主视角射击 ■Bulletstorm ■美版 ■EA ■预定2011年2月22日发售

对应机种为 PS3、X360

《子弹风暴》作为一款新亮相的作品，以其血腥的战斗吸引了很多玩家的关注。而且游戏中不仅仅注重打枪要素，更是结合了一些炫目的近身战斗方式，使得游戏更为多样化。丰富的武器也是游戏的侧重点之一，用不同武器虐杀敌人的方式也截然不同，让你充分体验到什么叫做“血腥”。

独特的科幻风格



游戏中不缺少大气魄的场景，结合科幻风格的画面，让玩家觉得眼前一亮。在追逐战时头顶各类载具飞过、巨大的齿轮翻滚于山地之中，如此场景让人欲罢不能。各种枪械以及护甲的造型也是非常前卫，玩家要好好熟悉每一种武器的特长。

近战格斗

玩家操控的主角拥有把敌人震飞的特殊能力，在近身格斗时能发挥巨大作用。首先把敌人弹到空中，然后就可以用各式各样的武器进行虐杀了。此时，各种血腥镜头就会随之而来，请玩家们做好充分的心理准备。 [文：脆薯条]



年度最惨烈的战争，光环最

在E3展期间，除了展前发布会外，微软还为其几个重要产品召开了专门发布会，比如Kinect的专场发布会以及《光环 致远星》的发布会。这次的《光环 致远星》发布会完全围绕首次公开的“火拼”(Firefight)模式。

文 清国倾城
编 星夜
美编 NINA

HALO REACH

光环 致远星	Microsoft/Bungie	主视角射击
X360 Halo Reach		美版
预定2010年9月14日发售	1～4人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

自由定制的火拼模式



■火拼模式的每一种玩法细节都可以由玩家定制。

《光环 致远星》的火拼模式是一个有丰富定制功能的游戏模式。玩家可以创建自己的特殊游戏规则，然后在Xbox LIVE上分享。创造出最有趣而独特的游戏类型，网络排名就会不断提高，被更多的玩家下载。能够用来定制游戏玩法的选项几乎是无穷无尽的。你可以设定游戏的长度、回合数或者敌人的批数。你还可以选择每一批敌人的类型，包括BOSS级敌人的类型。你还可以定制“骷髅”，所谓的“骷髅”就是自己选择的各种比赛条件，比如“开始时没有护盾”、“低HP值”、“敌人无法被爆头”等。这会影响到你所控制的角色或者敌人的能力，包括相貌、防御能力、HP以及其他多种调整，每一场比赛可以设定三个骷髅。所有的骷髅都可以保存，以及在玩家之间共享。如果这还不够，你还可以挑选每一场战斗所用的武器，以及其他地图功能，比如发生器的位置等。

那么什么是发生器呢？这是本作四种游戏类型之一的其中一部分。最近参加了多人模式测试的玩家应该知道“保卫发生器”这个模式，这是一个对抗型模式，在测试时的代号为“Network Test1”。在合作型火拼模式中，玩家的任务是保护一系列的发生器，抵抗一批又一批杀过来的星盟。这些发生器都有HP槽，如果HP消耗完，就会GAME OVER。玩家可以使用多种战术，比如分头行动，分别保卫多个发生器。或者将所有力量都用来保护一个发生器，其他都被打掉也无所谓。玩家可以在敌人还没有靠近时就发起反攻。玩家也可以将一个发生器“锁定”，在30秒钟之内处于无法被破坏的状态，但是其作用有限，应该留到最危险的情况再用。

激烈的火拼



火箭大战 Rocketfight

该模式适合喜欢热闹的玩家。这种特殊的游戏类型中，斯巴达战士有无穷的火箭可用，对着潮水般涌来的星盟敌人一阵猛轰。不过进入大混战阶段后，该模式会非常容易炸到自己的斯巴达战士。

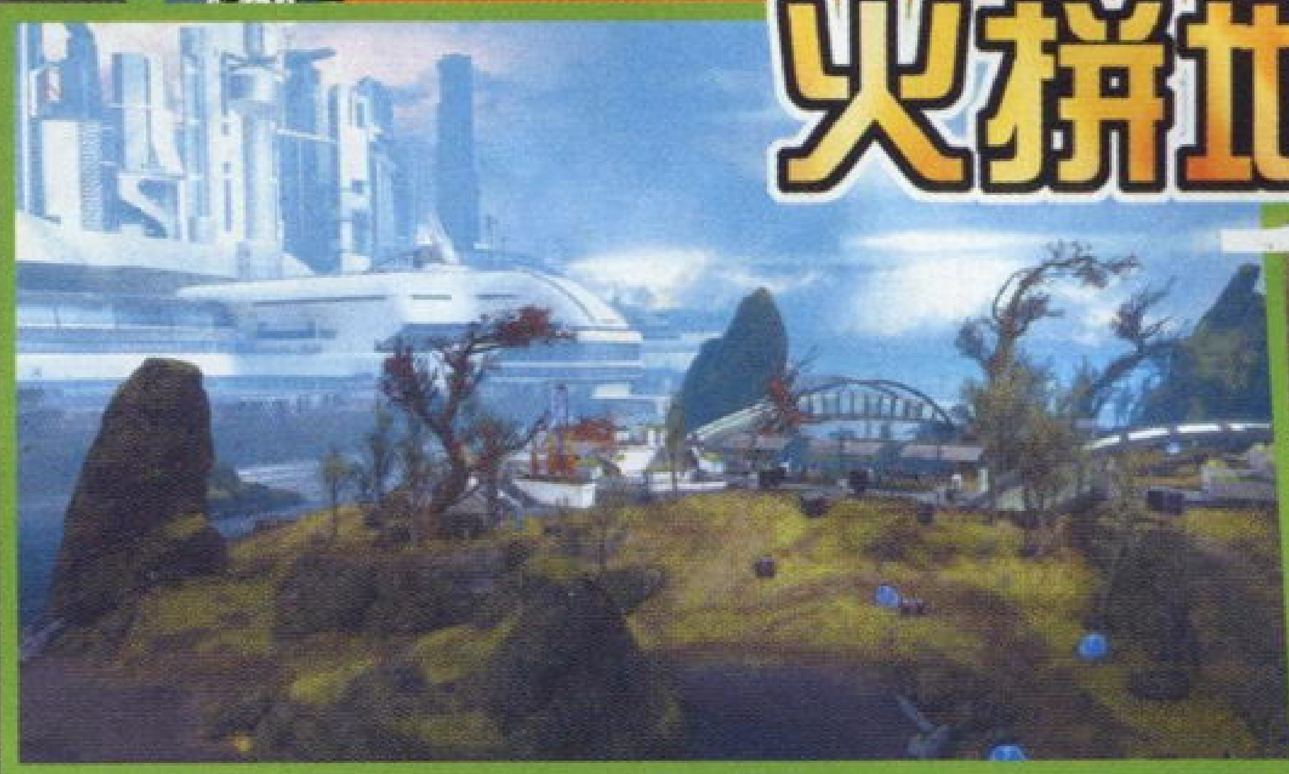


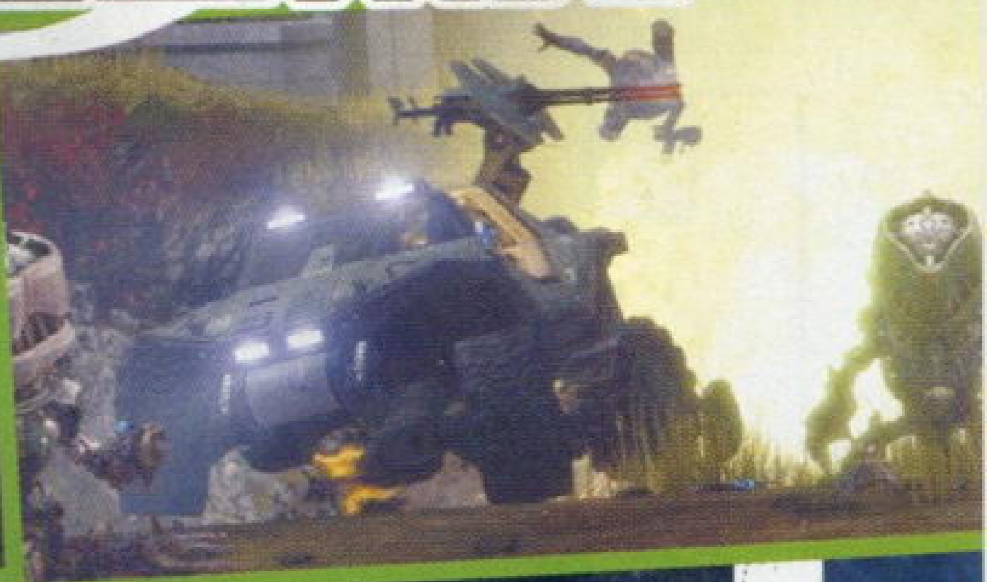


经典火拼 Firefight Classic

该模式实际上是模拟《光环3 天降神兵》的火拼模式，要一直战斗到最后一个玩家在敌人强攻中倒下为止。第四种火拼模式是全新的默认模式，比赛过程较短，行动方式有比较多的变化。

火拼地图预览

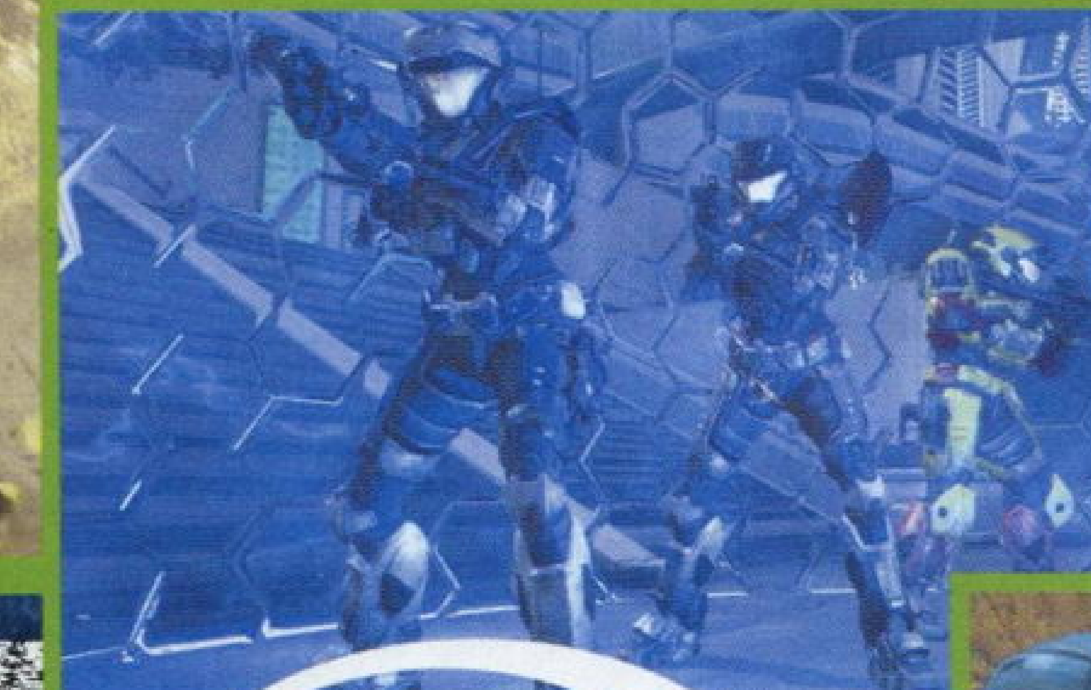




Bungie 在 E3 展中公布了两张新地图，“滩头阵地”（Beachhead）是一个翠绿的户外场景，位于海边。这是在《致远星》单人剧情模式中也有出现的地方，是在“新亚历山大”地区的海岸边。在地图的东面有一座守卫森严的大型建筑，那里就是玩家的一个主要重生点。走出基地后，首先是一条人行道将大草坪分为两边。就在此处，星盟的降落艇开始源源不绝地将其军队输送过来。如果一直往沙滩的方向走，会发现有一辆疣猪战车停在车库里。

“码头区”（Waterfront）也是一个户外地图，环绕着一个水库和水电厂。这个地图是发生在夜里，在中部附近有一个巨大的开放地区。这是一个将敌人引到那里尝试最新“目标锁定器”的理想场所。

“目标锁定器”是一种具有一些爆炸效果的全新武器。它和“斯巴达激光”的功能相似，必须要瞄准地面上的一个点，或者是一个敌人，要持续一段时间后才能开火。将目标锁定之后，就会从近地轨道发射强力的轨道攻击，将整片目标地点消灭。使用这种武器锁定一个移动的敌人，当敌人移动到大片敌群中之后，只要目标锁定器已经锁定，不论敌人此时如何移动，轨道攻击将会把整片地方的敌人全部消灭。



■与泡泡护盾相比，这种降落护盾的覆盖面积更广，是一种极其实用的装备。

新武器装备

在夜间地图中也可以看到本作的两种新武器。“震荡步枪”是星盟的武器，能够发射过热的等离子体，对斯巴达的盾牌造成破坏。而“燃料棒枪”是一种扛在肩上的重型武器，一发精确的瞄准射击就可以将敌人的整个防势摧毁。

此次还公布了一种新防具：降落护盾。这与《光环3》中的泡泡护盾相似，能够伸展出一个防护层，该防护层同时还能对罩在其中的玩家与伙伴起到治疗作用。在任何组队战模式中，获得这种护盾都将极大的改变战斗局势。使用它的玩家成为一个类似于军医的角色，医疗的同时还可以继续与敌人战斗。



太空大战

在微软的 E3 展前发布会中，最令人印象深刻的应该是那段太空大战的场面。在界面中可以看到一些关键信息，比如推进器的热度、护盾和船体的完整性。画面中可以看到主角驾驶军刀号与星盟的舰队作战，除了标准的武器外，军刀号也有跟踪导弹可用。

网络配对

火拼模式也加入了配对功能。在《光环3 天降神兵》中只能与好友列表中的朋友一起玩火拼模式，如果你没有多少玩《光环》的朋友，该模式就变得形同虚设了。而《致远星》可以与网上的任何人配对游戏。与传统对抗型多人模式一样，《致远星》的火拼模式有完整的配对功能，比如选择游戏列表、加入排队等。玩家可以独自一人参加配对，或者以四人一组加入到小组配对。另外 Bungie 还会加入双人分屏的火拼模式。



毫无疑问，《荣誉勋章》是今年EA媒体发布会参与人数最多的游戏展示，24名玩家一字排开，在身后的大屏幕上展开激烈的线上战斗。EA希望通过此番精心布局，宣告本作将拥有系列迄今为止最出众的多人游戏体验。EA Games主管Frank Gibeau强调："对任何一款射击游戏而言，线上体验都是重中之重，我们希望《荣誉勋章》的多人游戏真正令人印象深刻，于是邀请DICE的《战地1943》制作团队，联手EA洛杉矶共同打造这款与众不同的《荣誉勋章》。"今年下半年的欧美游戏市场，堪称射击类游戏的饕餮盛宴，而《荣誉勋章》能否成为其中的一道大餐，本届E3的展示以及当前反响火爆的多人测试活动，为我们提供了一探究竟的机会。

MEDAL OF HONOR

文 Delphi 美编 anubis

荣誉勋章	EA	主视角射击
多机种 Medal of Honor		美版
预定2010年10月20日发售	1人	59.99美元
对应主机为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

这不是大片 而是阿富汗战争！


■《荣誉勋章》中典型的街巷战斗。


■战斗中的阿富汗塔利班战士。



开发团队表示《荣誉勋章》单人任务已经全部制作完成，玩家扮演由六名游骑兵组成的侦察小队的一员，深入塔利班武装盘踞的阿富汗战场。游骑兵配备有散弹枪和突击步枪，还可以使用敌人的武器，在子弹即将用尽时，还能命令身旁的队友为自己补充弹药。我方队员的AI，总体表现令人满意，遇到攻击时，能够自动散开，搜寻掩体，稳步推进。有趣的是，玩家控制的人物的胡子会随着时间推移而潜滋暗长，最后达到游戏包装封面上那名第一梯队成员胡须的"繁茂"程度。试玩任务发生在一个典型的阿富汗村落，石头搭建的民宅显得破败不堪，地上时而掀起沙尘。此时，隐藏在角落中的敌人突然发动攻击，队友的呼喊，敌人的尖叫，武器发出的怒吼，墙体崩裂的声音，以及震耳欲聋的爆炸声引起的短时间耳鸣，游戏的战斗气氛被烘托到了极点。

消灭敌人后，小队继续前进来到一座武器仓库，玩家可以直接破门而入，队员们会在此处商量下一步的计划，这里的人物配音表现得很到位。接着，通过一条狭窄的道路走到尽头，会遭遇敌方部署的重机枪，此时可以呼叫空袭解决掉这个火力点。最后来到一座满是砂砾的峡谷，这里有一些被摧毁的坦克残骸，还能听到远方战斗的轰鸣声，此处敌人占据有利的高点位置，经过一番激烈战斗，小队终于到达目标地点——一个并不起眼的小屋。此时，玩家的手持电话突然响起，屋子随即发生了爆炸，试玩任务到此处就嘎然而止了。开发团队介绍说，《荣誉勋章》的单人战役并非充斥着好莱坞大片风格的桥段或各种戏剧性的脚本，相反，游戏目标是还原正在发生的阿富汗战争，玩家将要面对的各种凶险挑战，也是盟军在阿富汗遭遇到的真实情况。"这不是电影，而是战争。"执行制作人Greg Goodrich强调说。

◀ 尽管只是测试版，《荣誉勋章》在画面和音效方面的表现已经足够令人满意，尤其在远景刻画和枪械建模方面，制作水准相当出彩。

荣誉勋章 前线 高清重制

本作网战部分的很多细节内容需要进一步调整润色，比如应增加卧倒动作，降低狙击枪不开瞄准镜射击时的精度，另外，火箭筒攻击的特效相当花哨，但是实际伤害实在有些惨不忍睹。从整体表现上看，《荣誉勋章》的多人游戏兑现了制作组先前的承诺，新老玩家都能沉浸其中。值得关注的是EA台湾分公司将同步推出PS3和X360的繁体中文版，PS3玩家还将收获一份特别的独占礼物：《荣誉勋章》PS3典藏版将包含《荣誉勋章 前线》的高清重制版。

在接受媒体采访时，EA洛杉矶的员工骄傲的表示："我们有宽松的日程表，以及高效、专注的核心开发团队，我们现在甚至有时间照顾子女，正点下班，陪孩子一起吃晚饭，度过愉快的周末，我们正处于一个美妙的位置……大家以饱满的热情投入工作，竭尽全力，目标是重塑《荣誉勋章》系列的辉煌，希望它能重返最伟大的射击游戏行列！"虽然雄心勃勃，但目前的《荣誉勋章》与主要竞争对手《使命召唤》依然存在较为明显的差距，为了实现从优秀到卓越的转变，开发团队不妨牺牲一下自己的周末时间，毕竟，一个愉快、惬意的开发过程，远不如玩家、市场和媒体皆大欢喜的结局来的实在。


■赫尔曼德山谷地图上的塔利班蒙面武装。

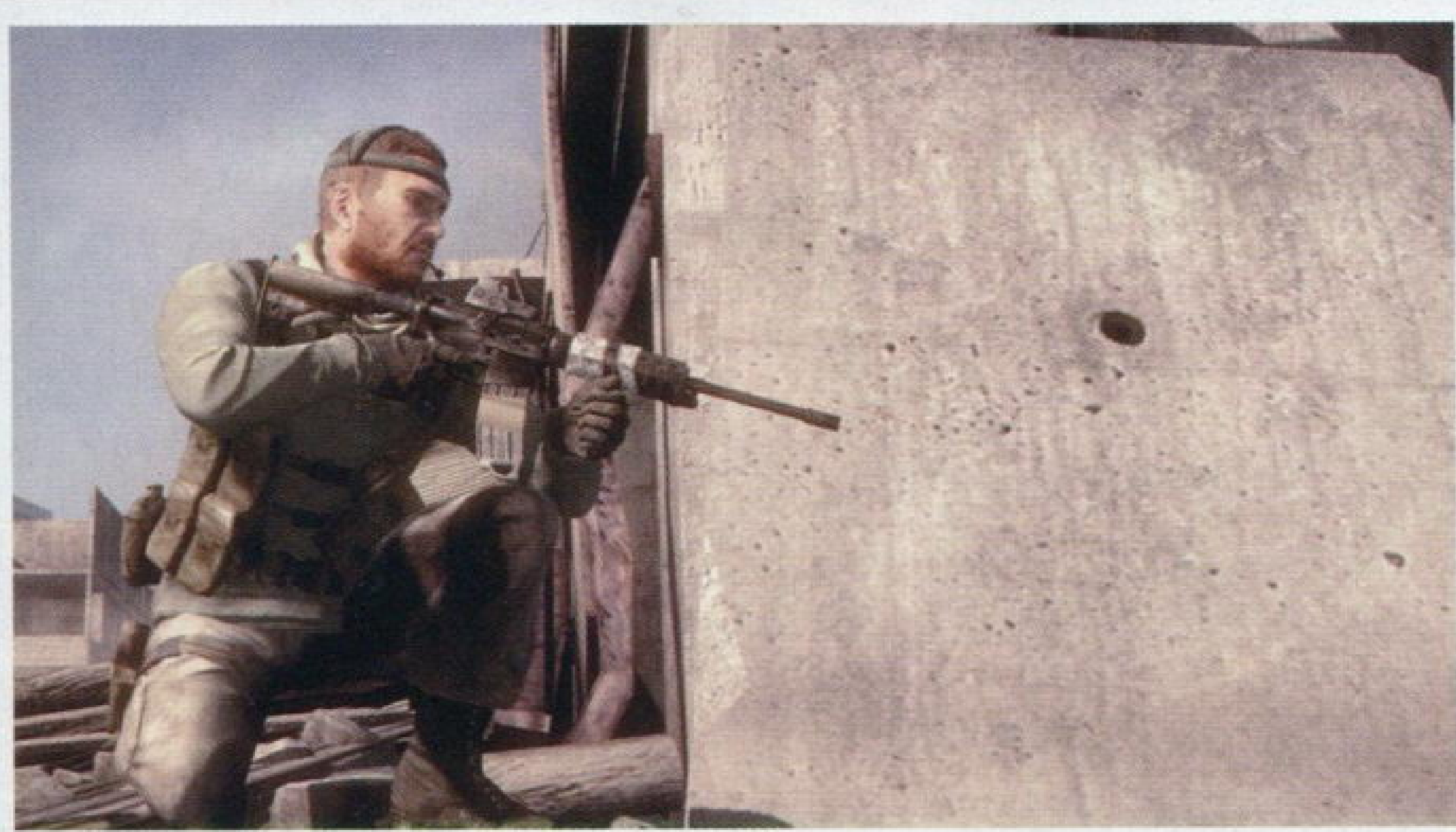
一半是BF 一半是CoD

需要特别说明的是，目前EA洛杉矶推出的《荣誉勋章》多人测试版，属于非常早期的版本，因而充斥着不少BUG，以及恼人的死机问题，而在本届E3展会上，他们提供给媒体试玩的新版本，已经基本修正了上述问题。就实际试玩感受而言，《荣誉勋章》的风格介于《战地 恶人连2》和《使命召唤 现代战争2》之间，游戏多少会给你一些似曾相识的感觉——尽管这是DICE一直在刻意避免的问题。虽然多人游戏使用了大名鼎鼎的寒霜引擎，但《荣誉勋章》场景中的大部分物体并不能被随意破坏。相比"《战地》系列"，游戏地图规模要小一些，但细节更丰富，联机游戏节奏非常快，强调个体对抗，战斗十分火爆、爽快，操控方面则完全转向《使命召唤 现代战争2》的风格。相比而言，目前游戏的射击手感还有待改进，很多枪械开火都没有后座力，感觉有些飘。

当然，《荣誉勋章》融合各家之所长，并非是在东施效颦，相反在不少环节上都实现了进化。多人测试版包含盟军和塔利班武装两大阵营，各分为三种职业：步兵、特种兵和狙击手，取消了医疗兵等辅助性职业，因此游戏不太讲究各司其职的整体团队配合，更强调个人技术以及两三名玩家局部的小配合，应该说，这是和"《战地》系列"最根本的差异。多数时候，游戏的战斗都发生在中近距离，玩家通过战斗不断获得经验升级，解锁新的武器、瞄准镜、额外弹药等，不过当前版本，并没有提供太多可选升级项目。在多人游戏开始时，玩家能够自由设定主、副武器，并调整枪管，瞄准镜的类型，还可以选择重生点的位置，比如战斗前线或是相对安全的后方。

测试版中共有两张地图，分别是喀布尔城废墟和萨尔曼德山谷，前者是标准的城市巷战，比较出彩的设计是，地图存在大量高点，丰富了玩家的战术选择，而后者则是典型的山区地图，适合狙击，地图中央的市场区域则会爆发激烈的近距离战斗。测试版提供的多人模式为：团队突袭（Team Assault）和战斗任务（Combat Mission），团队突袭模式是典型的团队死亡竞赛，通过击杀对手获得分数，达到一定分值的队伍获得最终胜利。而战斗任务则类似于《战地 恶人连2》的"Rush"模式，一个队伍进攻，另一支队伍防御，争夺分布在地图上的若干目标区域，同时还要完成一些任务，比如安置炸药或占领某个记录点。

游戏的核心系统就是所谓的"连锁分数"，类似于《使命召唤 现代战争2》的连杀奖励，当玩家连续杀死敌人，并得到一定分数时，就会获得战斗奖励，与其他作品不同的是，连锁分数不只和杀敌数有关，当玩家采取有效支援和防御行动时，同样可以获得分数，这种设定在一定程度上削弱了"蹲点"现象的泛滥。此外，玩家可以从"进攻"和"防御"两种类别中挑选战斗奖励，比如空袭、迫击炮攻击属于进攻奖励，而呼叫无人侦察机，则属于防御奖励。在战斗任务模式中，玩家重生需要等待几秒钟的时间，由于可以直接选择在队友身边重生，这项设置无形中加大了防守一方的难度，在面对一支训练有素的队伍时，很容易带来挫折感，希望开发团队能够进一步作出平衡调整。




■喀布尔城废墟地图上，美国游骑兵同敌人展开激烈战斗。

RAGE

《狂暴》是id Software（后简称id）在2004年《毁灭战士3》和2005年的《雷神之锤4》之后的第一款FPS重头作品。id之前作品阴暗的室内风格虽然也在本作中有所体现，不过以废土为大背景的本作，开放的户外环境则是重头戏。使用全新的引擎开发的游戏画面，在家用机平台上的表现之优让人惊讶。游戏的玩法则融合了各种打枪游戏的特色，《孤岛惊魂2》的大地图、《边境之地》的任务制和《辐射3》的道具系统等等，值得期待。

文 雷电　美编 木仙

狂暴	Bethesda Softworks/id Software	主视角射击
多机种 Rage		美版
预定2011年	多人	售价未定
对应机种为PS3及X360		

id出品，品质保证



《狂暴》是id Software的最新作品。也许家用机玩家仍旧不太了解id这个拥有悠久的历史的游戏开发商，领导人是引擎技术先锋"大神"约翰·卡马克，知名作品是《毁灭战士》（Doom）和《雷神之锤》（Quake）等经典的FPS游戏系列，在FPS类型发展早年间（九十年代），这些作品的引擎"id Tech"更是制定业界标准的样板式引擎，都代表着当时最先进的游戏制作技术，而id自社制作的游戏更像是展示引擎效能的展示品，要知道卖引擎授权赚的钱可比一款游戏赚的钱多了不知道多少倍。

进入21世纪，"虚幻引擎3"随着X360的崛起，卡马克"玩火箭不务正业"之后（笑），虚幻引擎的曝光率和关注度都超过了同时期的id Tech引擎。在《毁灭战士3》和《雷神之锤4》发售之后，id应该就已经开始了最新版id Tech 5的开发，新引擎于2007年的E3展会上公布，而对应该引擎的两款作品《毁灭战士4》和《狂暴》就是于同年8月初的QuakeCon上同时公布的。（"QuakeCon"是id Software自己举办的游戏发布会和玩家聚会，每年在德克萨斯州举办一次。）拥有更加重要地位的《毁灭战士4》的信息显然要更机密一些，而全新原创作品《狂暴》则作为公司的旗帜一般鲜明地展现在玩家面前，不过游戏的开发则一路坎坷，起初游戏为EA发行，中途卡马克甚至一度想取消家用机版的发售，2009年6月ZeniMax Media公司（也就是Bethesda）收购了id Softwar，本作的发行权自然也变为Bethesda，2010年3月3日，游戏的创意总监Tim Willits宣布游戏发售日延期到2011年，E3展上Tim带着最新的可试玩版参展，惊人的画面效果震撼全场，获得所有媒体的一致好评。



废土风格

废土（Wasteland）、后启示录（Post-apocalyptic），这两个词在近年来出现的频率大大提升，同题材的电影先锋有《银翼杀手》，同题材的游戏之最为《辐射》，简单说就是惊世浩劫之后的世界，有可能是核战，有可能是自然灾害，总之，废土之上一片破败景象。

本作的故事发生在近未来，小行星撞击地球几乎毁灭了整个地球文明，人类政府预测到这浩劫即将到来，建设了数百个地下方舟，你扮演的游戏主角就是其中一个方舟内的幸存者。实际上，地面上的生还者数量远远超过预期假设，但是很明显没有人想看到你也活在这个世界上，你从冷冻睡眠中醒来，来到这片强盗和变种人横行的废土之上，作为一个孤独的幸存者展开冒险。

游戏的画面非常干净利索。要知道以前的id Tech引擎都是以室内复杂的光影效果见长，而在《狂暴》中，我们看到一个偌大的开放世界，环境细节丰富至极，焦黄的岩石堆起的层层山峦纹理细密，青绿色植被遍地，天空蔚蓝，整个画面色彩丰富，但是各种废土的标志性细节也丝毫不示弱，俊美的环境与文明所剩的斑斑锈迹形成强烈的对比。大家近些年应该都看过很多后启示录风格的游戏，不管是发售的还是未发售的，《辐射3》、《边境之地》等等，甚至算上《机车风暴 启示录》，本作在强大的引擎下表现出的画面也绝对是最强的。

在废土之上探索

本作对于id Software来说是一次新的尝试，id之前的作品都是传统的运动系FPS，单线程一路开枪射击，对战模式更是直来直往，以射击技术为核心，乃竞技游戏之首选，而本作的单人模式则是混合了各种元素的开放世界，和《孤岛惊魂2》(Far Cry 2)、《边境之地》的游戏类型非常相似，玩家可以在大地图上自由探索，各种NPC会给你各种任务，不过并不会是"跑到一个地方获得一个道具"或"到一个遥远的寨子里杀一个坏蛋"然后"回来交任务"这样的单调事情，游戏会让玩家到不同的地方展开剧情，路上会有分支任务，但是绝对不会无聊地为增加游戏长度无谓地让玩家兜圈子。

RPG式的收集要素

游戏中的NPC会因为你之前的行为而改变对你的态度，制作组正在将这种"名誉"系统尽量完善。丰富的武器系统也和id之前的作品有着很大区别，干掉敌人后可以搜身取得各种道具，收集来的素材可以合成出各种新道具，在战斗中灵活运用这些道具会非常有趣。游戏中还有与《辐射3》中相似的合成图纸，有了它们就能有目的地收集所需素材了，不过不需要什么工作台，随时随地都可以完成组合。



驾驶是另一个重心



庞大的地图自然也不会成为玩家跑路的负担，因为驾驶载具也是本作的一个重点，从后启示录风格的画面看类似《机车风暴》，而从火爆程度看又向《火爆狂飙》。车辆可以改装升级，提升驾驶性能和车载武器性能，在崇山峻岭中与敌人展开大战吧！

射击敌人身体的不同部位！

凭id的经验，射击系统绝对实实在在让人放心，不同武器的性能自然有明显区别，本作中做得比较好的是对目标身体不同部位的攻击会有不同的效果，人物中弹时的反映在物理引擎下表现得非常不错，重要的是不同部位受伤会有不同的影响，比如攻击腿部就会影响其行动速度。当一个血厚的大块头变种人挥舞着大锤冲向你时，毫不犹豫地射击其腿部要比冒险瞄准不容易命中的头部要更有效，打瘸他的一条腿他还会蹦跳着接近你，这种动态的变化是本作的一大看点。







DEAD SPACE 2

死亡空间2	EA	动作射击
多机种 Dead Space 2		美版
预定2011年3月31日发售	1人	价格：未定
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：17岁以上

“《死亡空间》系列”独特的恐怖风格相信玩过的玩家都深有体会，你不仅仅需要和丑陋的怪物作战，更要和扭曲的时空抗争。比起《生化危机》的恐怖，《死亡空间》更让人感到一丝扭曲。在“石村号”宇宙飞船中，你不知道会发生什么，你永远活在那些神秘怪物“标记（Marker）”的阴影之下。而你能做的只有战斗，因为只有你知道消灭它们的方法。如今《死亡空间2》作为EA的又一重磅炸弹，势必将其打造成一款欧美标杆级的恐怖游戏，就像制作小组成员Bagwell说的那样：“我们希望制作一个让人真正感到害怕的游戏，让玩家们身临其境，相信这些可怕的事真的会发生在现实之中”。

文 脆薯条　美编 木仙

剧情提要

前作的主角Isaac Clarke由于参加了一次飞船维修任务而不幸被卷进了一场噩梦之中，他在一个错误的时间来到了一个错误的地点。造成这场悲剧的原因居然是他的旧情人，要不是她，默默无闻的Clarke也不会阴差阳错地来到“石村号”宇宙飞船上，更不用面对那些不断增多的怪物们，当他踏入“石村号”时，梦魇就开始朝他伸出了魔爪。最终他通过了重重难关，在心智停留在面临崩溃的临界点时顺利逃脱，但一切的一切才刚刚开始而已。那些原本已经被消灭的怪物又再次出现，而且侵袭了一个人口众多的空间站。如今的Clarke必须继续这场噩梦，他从一个默默无闻的修理工转变为了拯救全人类的英雄，而且只有他知道怎么杀死这些怪物……

新武器介绍

本作中增加了一种新型武器，叫作锥刺枪（JAVELIN GUN）。这种枪可以发射像鱼叉一样大小的钢针，击中怪物后可以牢牢地把它固定在天花板或地上，而且杀伤力极大，是对付BOSS时的又一利器。



■锥刺枪虽然威力强大，但被固定住的怪物可能会慢慢挣脱出来。

各种怪物一览

本作的怪物从外观来看相当地扭曲，简直就是内心阴暗一面的写照，感觉和《寂静岭》中的怪物有点相似。这些怪物在游戏中会不时地偷袭Clarke，出现时同样会伴随着惊悚的音效声，让你背后直冒冷汗。


▲大型犬一样的怪物，在一些恐怖游戏中都有出现过。它们行动迅速，扑上来就会张开血盆大口。


▲面目可憎，身体前面有两把大镰刀，虽然行动缓慢，但杀伤力极高，玩家在游戏中必须额外注意。


▲面部已经彻底扭曲的怪物，它似乎能够行走无声？而且衣服领口上有独特的文字，和古代日本怨灵穿着非常相似。


▲左手长出一个大肿瘤，似乎有两个脑袋，下半身已经完全模糊不堪的怪物。它会从身后慢慢靠近玩家，然后冷不防地给你致命一击。


▲这种怪物会从嘴里喷出有毒液体，而且它会一直缠着Clarke不放，在游戏中算是比较常见的怪物了。

制作小组访谈

精益求精

《死亡空间2》将最大限度地给玩家带来恐怖感，每个关卡都精心制作，以严谨的态度完成整个游戏制作过程。而且游戏必须避免那些恐怖电影中常用的公式化要素，开发小组的每个成员必须在惊悚度、恐惧感与紧张的气氛中找到平衡点。《死亡空间2》的目标就是给玩家带来最真实的恐惧。另外，负责开发的Papoutsis也解释到："为了确保那种恐怖的气氛，你必须与光影师、音效制作人员以及程序员等等通力合作，这样才能确保恐怖效果一步到位"。制作小组并不想按照传统意义上的恐怖游戏去对待《死亡空间2》，例如当怪物跳出来时，同时马上放出令人产生鸡皮疙瘩的音乐。恐怖游戏和恐怖电影一样，成功的作品必定会有续作，如果一直沿用这种老掉牙的方式，人们自然会感觉疲倦，而制作恐怖游戏就不一样了。玩家不是一个旁观者，而是参与到游戏之中的，所以他们的目标就是制造一种全新的恐怖体验。


■仔细观察每一个角落，看看制作组倒地给玩家安排了多少"小礼物"。



■这段实际演示证明了本作可以给玩家带来全新的恐怖体验。

小小的联系

"《死亡空间》系列"其实包括6期的漫画以及一部动画电影，其中非常详细地表述了人类在殖民地星球发现"标记(Marker)"的过程，随后把他们送到了"石村号"宇宙飞船。而Wii平台上的另一作《死亡空间 撤离》更是描述了在主角Clarke未到达"石村号"之前的种种鲜为人知的故事。根据制作人Steve Papoutsis的解释："身为游戏的开发者，我非常希望能够把这些要素串起来放到游戏中去，对于玩过前作的玩家来说，会觉得非常有代入感"。



灵异恐惧3	Warner Bros. Interactive/DAY 1 STUDIOS		射击
多机种	F.3.A.R		美版
	预定2010年秋季	1人	
	对应机种为PS3及X360		

恐怖射击游戏“《F.E.A.R》系列”的第三作早在E3之前就公布了大量消息，本次E3不但带来了新的宣传片更有试玩满足了系列拥趸们渴望的心。游戏的正式标题是《F.3.A.R》，代表系列正统续作的“3”替代了字母“E”。本次第三代作品由DAY 1 STUDIOS担当制作，提出了很多变革与新鲜点子。新引擎带来的画面进化非常明显，恐怖感再上一个台阶！



F.3.A.R 罪孽和救赎的颜色都是鲜红

文 奈落
美编 anubis

剧情梗概

本作的世界观基本沿袭前两作，登场人物身上的种种谜团也将在游戏中大幅揭晓。首先是神秘军事集团ATC（Armacham Technology Corporation），这个庞大企业一度秘密开发“超级克隆战士”，控制克隆战士的司令官就是能够使用“心灵感应力”的人，这项研究计划名为——“起源计划”。不料其中一个名为帕克斯通·菲特的实验体突然暴走，对ATC的人员展开了报复性的虐杀。为了消灭菲特，美军秘密部队FEAR（First Encounter Assault Recon）展开了行动，主角波特曼就是FEAR小队的一员。他拥有超越常人的反应速度，对于他自己来说即是减缓时间的能力。而波特曼自己与宿敌菲特正是兄弟关系。

系列最著名的恐怖角色“神秘小萝莉”的正体和她的目的都将在本作中进一步暴露。恶灵化身的“小萝莉”阿尔玛其实就是兄弟二人的亲生母亲。而她的计划和更多的未知之谜会在游戏中渐渐明朗。



■暴力表现非常残忍



机器人大战

射击游戏的一大流行趋势——可以乘坐机器人载具。其实前作就出现了机器人兵器，但是本作中玩家可以更自由、更爽快地驾驶机器人兵器虐杀敌人。如果赶上机器人对机器人的场面，简直就和《装甲核心》一样了……


■机械战火爆异常




■使用菲特时的世界表现


■菲特究竟为什么和主角合作?

两个角色 两种玩法

这次玩家可以操纵的角色不再只有主人公波特曼，他的死敌兄弟菲特也将成为可操纵角色。而且合作模式中两人还能相互配合。波特曼和以往一样通过武器射击和时间减慢的超能力来杀敌，而身为复活亡灵的菲特可以消耗灵力控制他人身体，还可以对目标物体进行远程操控。控制波特曼的时候玩家看到的世界是偏冷色调的，而使用菲特时看到的世界是一片血色的。两个玩家可以使用两名角色游戏，但是单人游戏时就是单人游戏，没有同伴AI。


■突然袭来的异型，本作的敌人随机出现系统带来了巨大的压迫感

提心吊胆

个人认为本作最大特点是游戏中敌人的出现是突然的、不可预测且带有随机性的，敌人的出现频率甚至攻击方式都是变化的，这个设定大大提高了游戏的紧张感，让玩家时刻保持在惊悚的状态下，可谓名副其实的FEAR体验。

“恐怖大师”加盟

本作借“华纳兄弟”的光，诸多有名的电影人加盟了游戏的创作。Steve Niles将负责剧本（代表作《厄夜三十》）。过场动画导演将由John Carpenter（代表作《V字特工队》、《恐怖大师》）担纲。想必会给玩家带来更高的恐怖惊悚体验。

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

近未来世界 战火再燃

■本作的画面色调和之前的两款《尖峰战士》那种昏黄色调不同，出现了亮丽的蓝色、绿色与白色。

本作的故事大约是发生在 10 ～ 15 年后的未来。俄罗斯极端民族主义者绑架了总统，并且向北欧发动攻击，很快就成为一场全球性军事危机。美国与俄罗斯政府一起发起反击。游戏初期，一系列网络攻击事件切断了美国与俄罗斯内部的联系。经过调查发现攻击的源头在挪威，玩家扮演的新人 Kozak 与幽灵小队一起前往挪威进行调查。

负责本作开发的育碧巴黎工作室表示，本作剧情方面的目标是要表现出“战争的人性”，将会从多个主角的角度讲述整个故事。故事中也不可避免的涉及一些道德问题，比如敌人会以无辜市民为要挟阻止玩家前进，要完成目标很可能就要牺牲平民。

四人同心，出生入死

本作的整个剧情模式流程都可以由四个玩家协作进行，如果是单人玩，另外 3 名幽灵战士就是由 AI 控制。而且这些 AI 队友之间经常会通过无线电进行通话，更增添了他们的真实感。

从某些片段可以看出本作在战略合作方面的重要性。例如在某个据点，要前往目的地，就要同时干掉守护该处的三名敌人。这时就要让另外三名队友各瞄准一个敌人，数到 3 之后同时开枪，看到三个敌人同时在远处倒下，给人强烈的满足感。

最后一个片段是幽灵战士们进入到一座建筑物里，那里可以俯瞰沙滩。这时可以看到敌人的直升机正在空运一辆坦克。玩家可以从那里狙击直升机的飞行员，导致直升机坠毁，但是坦克会成功降落到地面，而坦克可以轻松炸掉玩家所依靠的掩体。

■本作可以通过 4 人协作完成整个剧情流程。

TOM CLANCY'S GHOST RECON FUTURE SOLDIER

幽灵行动 未来战士	Ubisoft	主视角射击
多机种 Ghost Recon: Future Soldier		美版
预定2011年第一季度发售	1人	59.99美元
对应平台为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

诞生于 2006 年春季的《幽灵行动 尖峰战士》率先向玩家展现了次世代射击类游戏的风采，然而在一年后的《尖峰战士 2》发售后，育碧的《幽灵行动》就像幽灵一样失踪了。在大作如林的射击游戏领域，需要花更多的时间，制作一个革命性的作品，才能让《幽灵行动》品牌更上层楼。所以育碧酝酿了三年，希望他们的《未来战士》树立一个新的标杆。

战场上的幽灵

■本作新增了大量近距离制敌招式。

在E3展公布的DEMO中，幽灵战士们获得线报——某美军护卫舰即将遭到俄罗斯人的袭击，他们的主要任务是对此事进行侦测，并保护该地区。他们在欧洲某个饱受战火蹂躏的海岸登陆，船舰的残骸让他们有充足的掩体可用。不过更重要的是他们自己的装备，幽灵战士们装备的光学迷彩可使其处于几乎隐身的状态，不过要保持隐身状态，需要注意几点：不能奔跑、不能开枪、不能被雨淋湿。这种隐身衣又叫“掠杀者”，虽然看起来是只有科幻作品中才会出现的装备，实际上确实已经有科学家在军用隐身衣的研究方面取得了实质性进展。

■《幽灵行动 未来战士》将会更加火爆，战斗的节奏也会更快。

育碧的演示人员操作着穿上光学迷彩的幽灵战士，缓步走向敌人，在靠得极近时用消音武器将其消灭。玩家所操作的幽灵战士有12种不同的近距离克敌招式。继续往前进，来到一座只剩下废墟的城镇，然后通过侦测卫星得知周围敌人的位置（以黄色图标表示）。这时幽灵战士们发现有一个重要人物正在靠近，就这样原本的侦查任务变成了追捕任务。

真实的未来武器



▲本作仍然是一个重视掩体、融合第一与第三人称视点的游戏。



▶隐身衣是本作最具标志性的装备。

与“掠杀者”隐身衣一样充满科幻色彩的武器装备还有很多，育碧表示，这些武器并非他们瞎编乱造，而是全部基于军方已经在研制的真实技术。制作人Adrian Lacey说：“你们很难相信我们看到的一些原型技术。比如美国国防部高级研究计划署研究的一种肌肉组织再生技术，以及实时全息成像的枪械瞄准镜。我们刚看到的时候也惊叹它们简直太科幻了，但那确实是实际存在的！大家一定要相信，我们为《未来战士》制作的每一种装置和道具都在功能与实用性方面经过了深入的调整。”

除了隐身衣外，“外骨骼服装”也是很有科幻味的装备，它可以分散战士身上各种装备的重量，增强行动敏捷性。即使背负着300多斤的重量，仍然可以健步如飞。本作中可以使用的武器多达45种，包括每个幽灵战士都携带着的重型迫击炮，它可以发射威力巨大的制导导弹。Lacey所说的全息成像技术就是本作的MR-8突击步枪，它搭载了全息成像镜头，还有霰弹枪配件。

亲密无间，肝胆相照

为了强化玩家对群体行动的依赖，本作特别设计了“会合系统”，这将会使本作的多人合作模式具有独特的个性与玩法。在4人合作模式中，有一个专用的“会合键”，按键之后，周围的其他队友就会靠拢到一起，这样就可以不留死角，兼顾到前后左右四个方向。这种功能的好处是可以由高手带着新手一起打，不需要通过指令也能很好地进行合作。

四个玩家会合在一起之后，可以由水平最高的玩家打头，将另外三人“拖着走”。这三个玩家不需要负责移动，只要朝自己负责的方向射击即可。如果玩家不想被领队拖着走，可以随时按键消除会合状态。有了这种照顾队友的会合系统，就算是菜鸟也能享受到高水平作战的乐趣。而且在会合的状态下，还可以分享战友的特殊能力。比如身穿隐身衣的幽灵战士可以将隐身能力传递给与其会合的战友，战友之间还能互相治疗。



▲本作的改良型UAV无人侦察机也可以变成玩家的武器。

文 脆薯条 美编 木仙

VANQUISH

征服	SEGA	动作射击
多机种	Vanquish	美版
	预定2010年冬季发售 多人	价格：未定
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

《征服》是知名制作人三上真司离开 Capcom 后，加入白金工作室蛰伏四年后的首款大作。游戏以高速流畅火爆的战斗为卖点。主人公的强化外甲使他不仅可以拥有比一般人更高的移动速度与更强的力量，还可以通过它来控制时间，这也将成为本作的一个重要系统。三上真司因《生化危机 4》的成功而成为越肩射击动作游戏的代表性制作人，《征服》作为《生化危机 4》的同类型游戏与其相比战斗场面更为火爆、气氛更加紧张，同时《征服》还借鉴了许多当其他同类型作品中的成功设定，大型载具与掩体射击等诸多要素也都有引入。三上真司四年磨一剑的作品与白金工作室的名号都让我有理由期待《征服》将在今年冬天为玩家带来一次高素质的冲击。

打枪与动作双效结合

虽说本作是一款以打枪为主的游戏，但实际上大量的动作要素融合其中。而且比起打枪来说，实际操作中的动作要素更为重要，由于游戏的节奏非常快，一般移动很难回避掉 BOSS 的大范围攻击，所以必须依靠连续不断的翻滚、高速移动等等手段。加上场景中有着各种掩体，你可以快速穿梭迂回到敌人身后，这样打起来也更富有战略感，而不是站在大街上乱扫一通。



■人物造型细节处理的非常到位，枪械上的散热孔也清晰可见。

体验高速刺激的爽快！

快速移动

战斗时必须掌握的一个环节，快速移动时能更有效地回避敌人的攻击。除了满屏幕的子弹以外，玩家还要面对大量的跟踪飞弹，而且数量极多。此时普通移动就显得非常狼狈了，如果不及时转移阵地，会令玩家陷入苦战。



▲高速移动时，画面会产生些许模糊，这也表现出高速移动状态下的 G 重力。

武器的种类

游戏中的武器多种多样，包括基本的冲锋枪、手雷、突击步枪等。其他还有一些重型武器，例如榴弹发射器、可操控重机枪等，还有一些载具可供玩家驾驶。在战斗中要随时切换适当的武器，这样才能干掉一波波的敌人。



▲大多数打枪游戏都会遵循一个原则，那就是武器的威力是和弹药数量成反比的！

大魄力的BOSS战

游戏中的 BOSS 战设计非常独到，首先 BOSS 有许多部位组成，关节等等地方都是弱点，游戏中会用橙色进行提示，玩家只要攻击这些部位即可对 BOSS 造成有效的伤害。但别以为 BOSS 战就那么简单，实际战斗中 BOSS 会变形为好几种形态，而且攻击手段非常多样，你可以看见有锁定功能而且几乎是全屏幕攻击的飞弹，如果靠的太近就只有一命呜呼了。另外，把 BOSS 的弱点部位破坏后，有时 BOSS 会倒地产生硬直，这时就是反击的最好时机了。

游戏同样支持多人联机，联机时 BOSS 与杂兵都会大大强化，数量也会相应增加。不过联机时玩家们要分工明确，例如谁愿意当炮灰这样的苦差事……





▲多人联机时的“炮灰战术”往往至关重要。

◀对付 BOSS 时可不能像平时那样悠哉了，使用霰弹枪时一定要额外注意。

E3 2010
专题9
竞速之魂

关键词
简单火爆 | 模拟真实
体感赛车 | 载具战

车主题游戏集会与狂飙

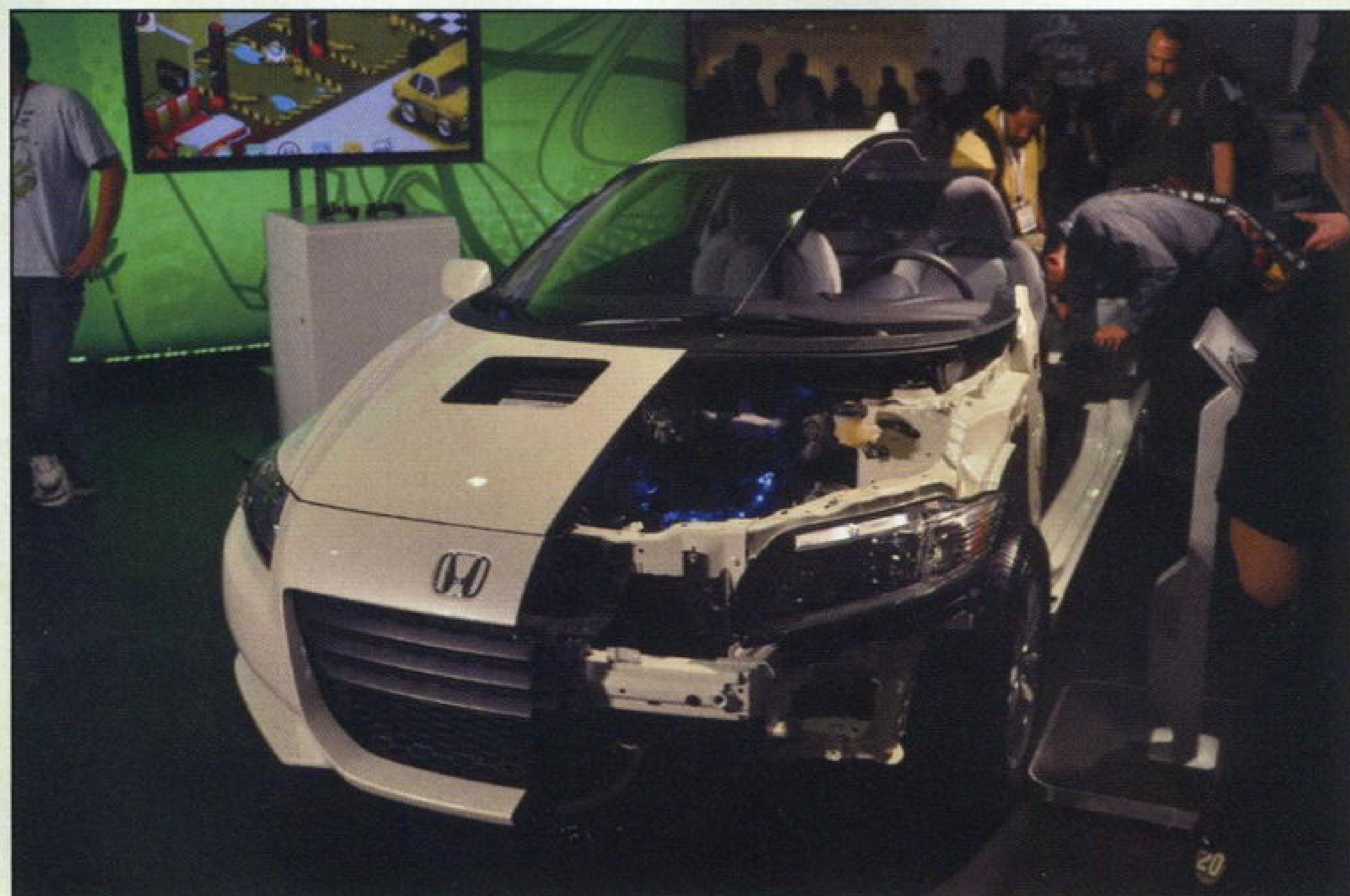
模拟驾驶与驾车战斗并驾齐驱

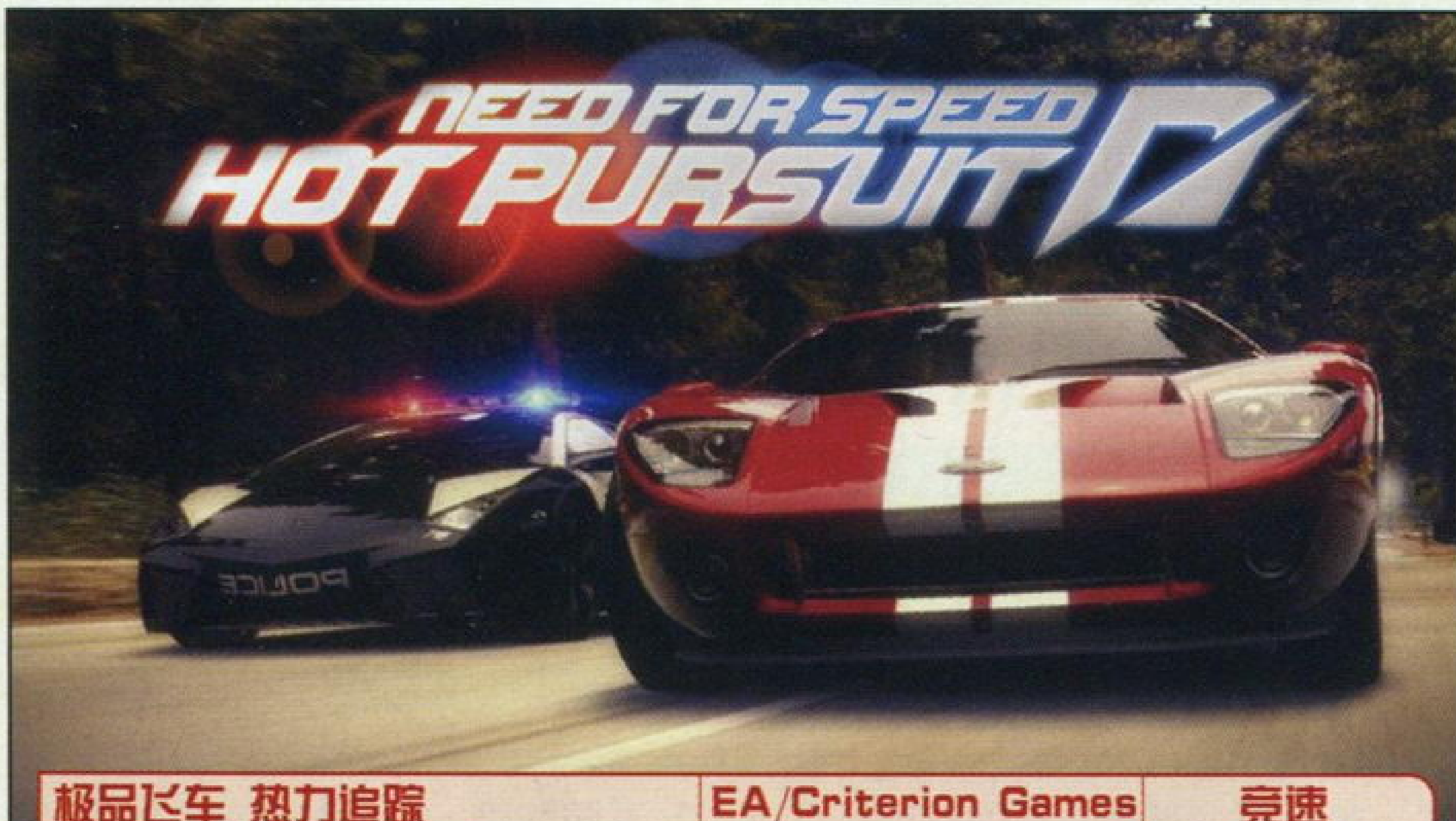


其实这不是一个竞速游戏专题。因为以车为主题的游戏并不都是竞速游戏，比如《烈火战车》和《横冲直撞》，前者是驾驶着战车在街上狂轰乱炸的动作射击型游戏，而后者则是驾驶着跑车在城市里完成任务的动作游戏，所以可以统称为“开车”游戏，他们的共同点显而易见……开车，现实中的开法比较单一，虽然分为手动档和自动档，一般老百姓都是见了红灯就要停的，撞一下就不得了的。而游戏中的开车则舒坦多了。

闲扯的话说完了，开车游戏以“驾驶”这个核心部分为标准，可以分为真实系和火爆系，前者是以模拟真实车辆的手感为重点，代表就是《GT 赛车》和《极限竞速》，后者是以为玩家提供街机竞速游戏的简单直接的速度感和车辆之间碰撞产生的火花引起的快感为目的，代表就是《火爆狂飙》和曾经的《极品飞车》等。如今，《GT 赛车》以其标榜的“小资”情调和“爵士”高雅为名（当然，所有人也都能看到），独树一帜立于模拟驾驶游戏的最高水平线之上，微软为了“你有我也有”的目标大力扶植的“《极限竞速》系列”大有赶超 GT 之希望，当然，客观一点说，GT 在当下的市场上已经输得体无完肤，在人家都发售了两作之后，自己还用一款“序章版”抵挡，在人家都已经和 Kinect 通臂合作之后，自己还在研究 PS Eye 对玩家头部的追踪和车损。本确定于 2010 年初 3 月发售，希望满满，无奈再次延期，于是再一次延长了《序章版》的生命周期。不过，那个已经玩了 3 年的“序章版”终于在此次 E3 中再次看到自己退休的日子，2010 年 11 月 2 日，好，我们能做的只有“再信你一次”。否则，又能怎样？

而其他竞速游戏也都在次时代纷纷尝试着将自己游戏中的开车部分向真实手感靠拢，不过均无建树，游戏就是游戏，不是所有游戏制作小组都能将生活中的感觉还原到游戏中的，就算能，那也是要花时间的，例子？看“延了又延改了又改 5”吧！你必须能承担起必要的希望和压力，才行。作为游戏，能提供游戏的乐趣不就得了？于是，像《火爆狂飙》、《机车风暴》这样的作品才有广阔的天地，不用矫情，按住油门加速，撞！EA 的《极品飞车》就是一个希望转型（然而失败了）的经典例子，在经历了数代的低潮之后，请来《火爆狂飙》小组重回“正道”，各方面均表示：“这样选择太对了！”将这种烧油的倔强铁牛当作战斗的武器就对了，撞、挤、压、砸，想尽办法把对手搞掉。而真正在车身上安装枪炮，然后当街对轰，那就是更极端的“开车”游戏了，比如给予厚望的《烈火战车》，谁管它到底该分到哪种游戏类型中去呢？上车开战呗！转速表？那是什么东西？





极品飞车 热力追踪		EA/Criterion Games	竞速
多机种	Need for Speed: Hot Pursuit		美版
	预定2010年11月16日	1～8人	售价未定
	对应机种为Wii、PS3及X360		

CHECK1 重生的经典？！

E3 2010

从进入次时代开始，EA 就找不准自己这个久经考验的“《极品飞车》系列”名牌产品的定位了，频繁地更换制作小组。原本是讲究街机游戏般的爽快感的系列，逐渐加入各种警车和黑市赛车手之间的追逐战，并达到系列的巅峰，随后又试图向真实系进发，力图跟上《GT 赛车》和《极限竞速》等作品的脚步，却得不偿失，连续数作都饱受争议，在上一作《变速》稍稍回归正轨之后，本次请来“《火爆狂飙》系列”的制作小组 Criterion Games 试图挽回系列名声。而本作的副标题“热力追踪”也选自系列鼎盛时期的名字，回归之意溢于言表，再次以警匪追逐为目标的新作在经验老道的 Criterion 手下应该会有不错的表现！

CHECK2 简单直接但是充满乐趣的游戏模式

E3 2010

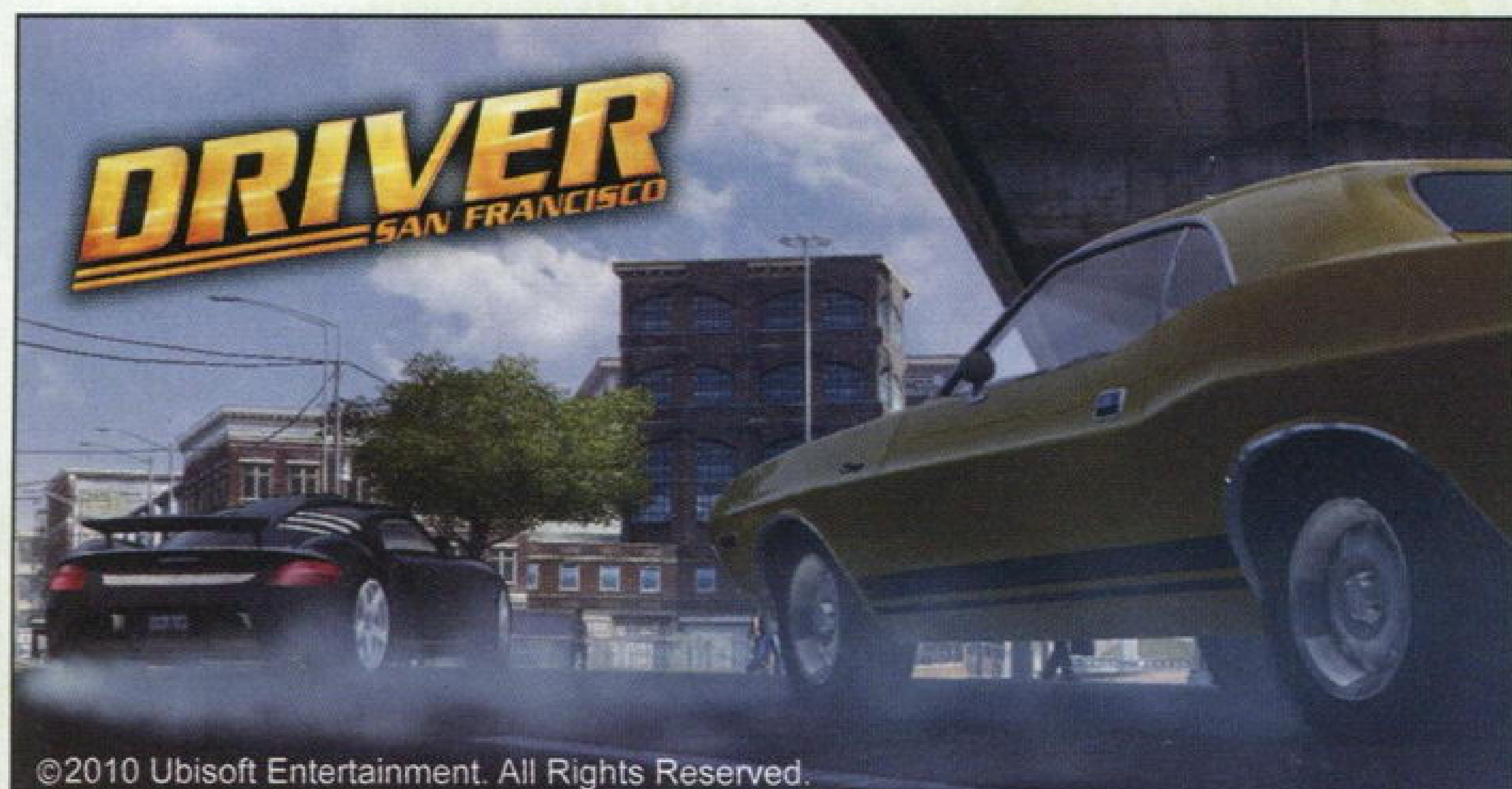
游戏的单人生涯模式中，玩家要不断摆脱警车追踪、赢得黑市车赛，增加自己头上的通缉赏金，解锁各种新车、武器和装备。

典型的追逐模式中，玩家可以选择阵营，而两者的关系显而易见，就是“警察抓小偷”。警车耐撞性总是相对更高一些，目标就是将车手的赛车撞烂，当伤害槽达到 100% 时车手的车就报废了。每一方都有一些特殊的道具，警方可以设置路障，而车手一方则可以释放雷达干扰。车辆的操作简单且容易上手，玩家可以轻易飙到 200 迈然后来一个大漂移。

游戏的地图类似《最高通缉》(Most Wanted)，在一个巨大的开放城市中，大概有 100 英里（160 公里）的赛道，是《火爆狂飙天堂》的 Paradise City 的 4 倍，各种岔路和隐蔽的近路对所有玩家都是一种挑战。多人模式也是本作的一大看点，最多支持 8 人同时游戏的在线模式让同好们可以在网络上一较高下。名车授权在 EA 面前完全不是问题，强大的名车列表中，警匪双方都可以选择使用其中的绝大部分，而一小部分赛车是限定阵营的。



作为一次高调的强势回归，喜欢追逐赛的竞速游戏爱好者可以更多地瞩目这个即将重生的经典系列，我们有理由相信它将在年末让我们陷入不可自拔的疯狂速度之中。



横冲直撞 旧金山	Ubisoft	动作
多机种 Driver San Francisco		美版
预定2010年秋	对应人数未定	售价未定
对应机种为PS3、X360及Wii		对应玩家年龄：12岁以上

“《Driver》系列”是最早的开放世界3D游戏之一，系列作品像“《横行霸道》系列”的沙箱型动作游戏转变，逐渐加入了更多的枪战部分，从前作《横冲直撞 平行线》开始重回系列初始概念，驾驶部分占得比重更大，而本作则更加注重在模拟真实的旧金山市中驱车追逐的快感。

CHECK1 梦境中的激烈追逐

本作故事紧接《横冲直撞3》(Driv3r)，主角Jhon Tanner追踪Jericho，在一连串撞车中进入昏迷，被送往医院，玩家从Tanner昏迷的梦中开始。玩家控制主角在主角自己幻想的城市中完成各种任务(至少目前看起来是在梦境幻想之中)，新的“转移”(Shift)系统允许Tanner在任务中不用下车就从一辆车转移到另一辆车上，这样做的结果就是玩家的社会身分也会改变，而城市中的每位“车手”(Driver)都有着自己的身分，你转移到他们身上时可以接到新的任务。游戏中通过大幅度的甩尾、跳跃和危险的驾驶行动填充Shift气槽。在疯狂的追逐任务中，“转移”到新车上继续追踪你的目标，这种有些诡异的游戏方式会带来何种全新的乐趣呢？我们拭目以待吧！

CHECK2 多人模式

本作是系列第一次加入多人模式的作品，共有9种不同的多人游戏模式，其中名为“Trailblazer”的模式在现场提供了试玩，玩家们要争取紧紧跟住一辆AI控制的车，保持在限定范围内就可以得分，先达到指定分数的玩家获胜。这个模式的亮点在于和“转移”系统的融合上，当你被撞翻时立刻发动技能，转移到另外一辆车上继续追踪，这种策略性的转移非常有趣。

CHECK3 车辆授权和旧金山市

本作是系列中第一次引入了120种带完全车损的实车授权，疯狂的追车和在街道上的横冲直撞是系列想要带给玩家的游戏体验。

游戏中的城市中有208英里(335公里)的可驾驶赛道，而城市样貌则按照旧金山制作，现实中的旧金山市内很多标志性的建筑都会出现在游戏中。





2012末日赛车狂欢节

机车风暴 启示录	SCE	竞速
PS3 MotorStorm Apocalypse		美版
预定2011年内	人数未定	售价未定
对应周边未定		

在《GT赛车5》迟迟不出的这几年里，《机车风暴》已经成为SONY的一线竞速品牌。当然这么说可能有些不准确，因为两者的风格天差地远。《机车风暴》的特色就是在恶劣的自然环境中飞驰，下一秒钟也许你就会车毁人亡。本作事实上是系列的第三作，这回游戏的主题变为了2012，也就是在世界末日的环境中上演生死时速！

这次机车风暴的车手们挑选的狂欢节舞台是一座毁于地震的繁华都市。这座城市是虚构的，它既有洛杉矶式的摩天大楼，又有旧金山式的地铁系统，车手们要在这个城市里进行48小时的比赛。不过这座城市并不是无人区，这里已经被实力雄厚的军火商们占领，此外还有不愿离去、自称为“疯子”的原住民。在这里比赛的时候，军火商们会把你当成新式武器的试验品，而原住民会用铁球和燃烧瓶来欢迎你。当然最可怕的敌人依然是余震，一次小小的余震，就可以让整个地形发生变化，从而出现更多的危险地带。而地震时山崩地裂的效果，也正是本作的最大卖点。本作的引擎是在2代基础上改进而来的，为了强调技术的进化，本作中会出现夜战场面。另外本作登场的赛车会比2代多，可定制的项目也更多，同时游戏还引入了金钱的概念，你可以用金钱来强化自己的爱车。



无限试驾2	Atari/Eden Games	竞速
多机种 Test Drive Unlimited 2		美版
预定2010年9月21日	1人	售价未定
对应机种为PS3及X360		

本作是“《试驾》系列”的第10作，《无限试驾》的续作，前作本为X360独占作品，后分别移植到PS2和PSP平台，当然效果最好的还是X360版。新作则只对应次时代平台。游戏是开放式竞速游戏，以试驾各种跑车为主题，本作的区域确定在位于地中海的西班牙伊维萨岛(Ibiza)，游戏开始时，玩家控制的角色从当地的一个车商手中购入一辆阿斯顿马丁，之后就开始在岛上的自由探索了。玩家在这里参加各种比赛，购买房产和靓车，可以装饰自己的房子和车库，还可以邀请其他玩家来作客。《无限试驾2》以玩家间的交流为一大卖点，试图创建一个在线的车友社区，让你和朋友们一起驾驶跑车进行游戏，是一款以建设车友社区为目标的真实系赛车游戏。

本作加入了一个全新的合作游戏模式，在这个合作模式中，数名玩家都是同伴，在地图上有一个最终目标地点，途中有很多检查点，要求每个玩家都要驾驶自己的车经过一个个检查点并到达终点，不过只有一位玩家可以在地图上看到这些必须经过的地点，他就要通过语音交流为其他玩家领路，确保每位玩家都安全到达。每完成几个检查点后，领航权会在玩家间交替。



烈火战车	SCE	竞速
PS3 Twisted Metal		美版
预定2011年	1～16人	售价未定
对应周边未定		

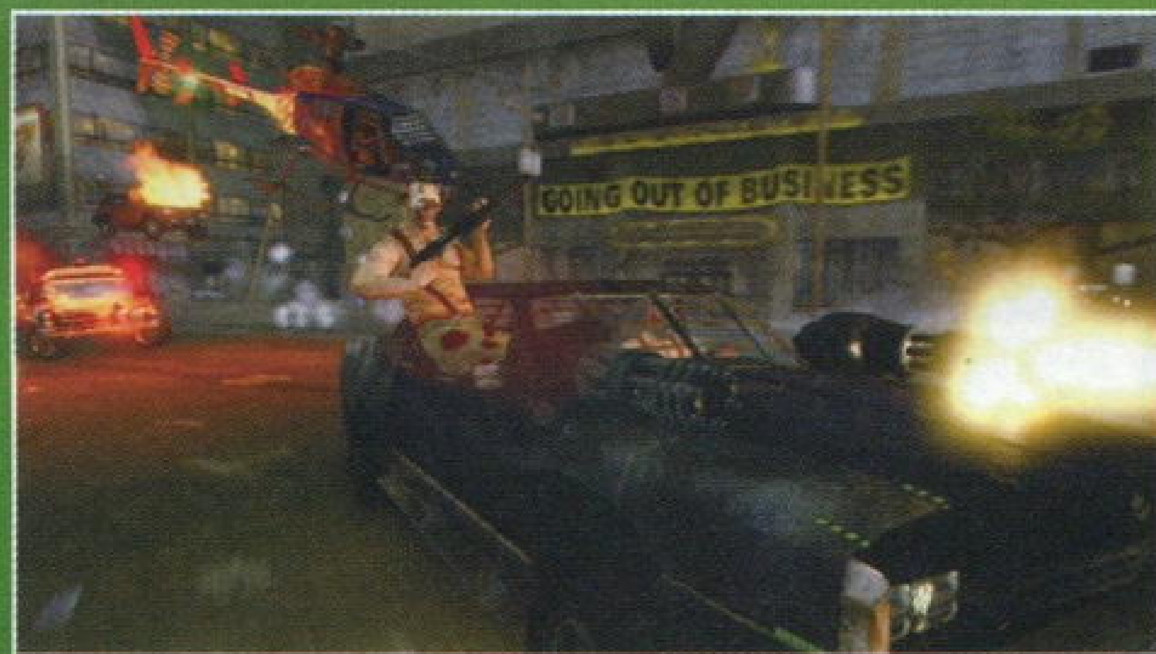
CHECK1 SCE的压轴大戏

《烈火战车 勇往直前》(Twisted Metal: Head-On)是2005年推出的PSP版系列作品，于2008年在PS2上重新制作，系列的FANS在重制版包含的“黑暗过去”(Dark Past)影像中解密出一段消息“Twisted Metal is coming on psthree”(烈火战车即将登陆PS3)，游戏的制作人Jaffe也确认了这个消息，不过索尼官方一直避而不谈。作为PS系历代主机上都必不可缺的战斗类赛车游戏，本作在欧美有拥有数量众多的FANS，本次E3前就有无数的小道消息说会有新作面世，在索尼展前发布会的尾声，作为最后的压轴大戏上演，极具现场感的表演给了所有玩家一个惊喜，可见SCE对本作的重视程度。载具对战的游戏类型在次世代主机上仍旧算是一片空白，此次在PS3上重生的《烈火战车》可谓受到了SCE的极大重视，希望凭借此作喧哗嚣张的气氛进一步拓宽欧美游戏市场。

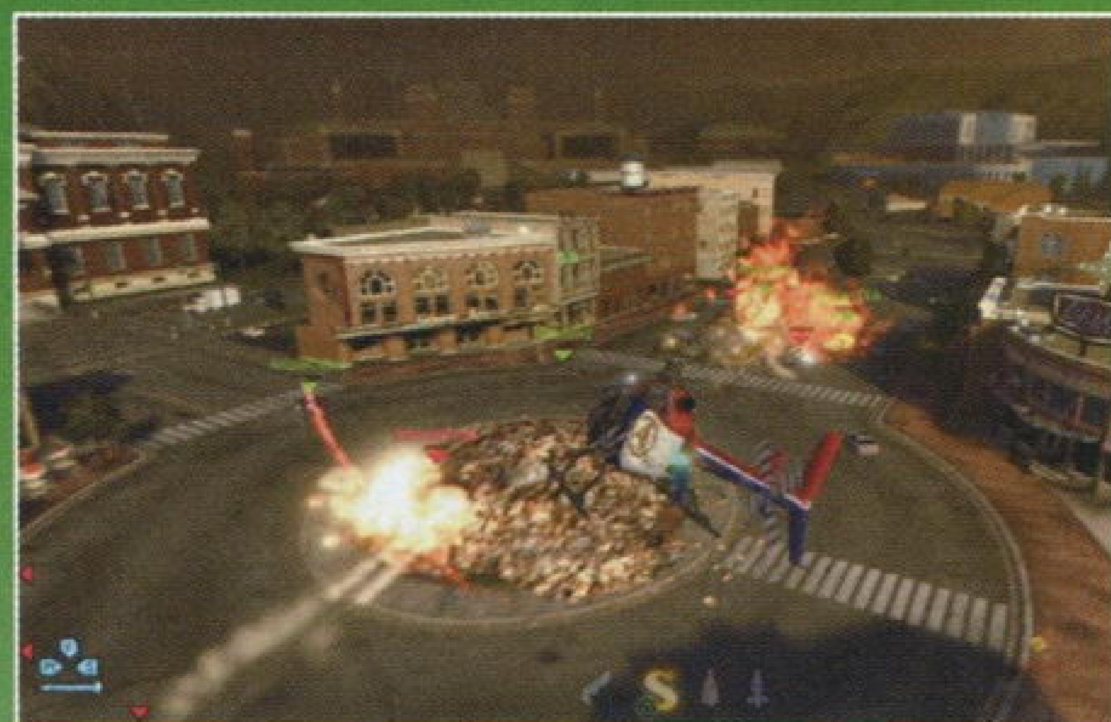


■E3现场试玩台。

CHECK3 丰富的车辆和武器



游戏中可选的车辆都有独特的性能，车辆之间的加速、能量槽和武器种类都不同，每辆车拥有两种特技(之前的系列中都只有一种)。目前知道的新加入的车辆有Mr. Grimm的那种Reaper摩托车，类似三菱Eclipse的Roadboat，类似福特野马的Death Warrant，80年代的雪福来蒙特卡洛，类似于《捉鬼敢死队》中的Ecto-1的组装车Meat Wagon和一架名为Talon的直升机！武器方面则加入了狙击枪和霰弹枪。



因为有直升机这种载具，也意味着系列首次加入了空战，可以用来对付埋伏在屋顶的对手或者将自己的同伴的车运到楼顶占据先机。另外，直升机的一大作用是用空对空导弹拦截对方发射出来的核弹！

CHECK2 多人模式在线对战

本作的重点是多人模式，包括4人分屏和16人线上对战。这也是系列第一次加入网络在线模式，对这种对战类游戏，网战才是王道。

全新的“核弹”(Nuke)模式是本次宣传的重点，和普通的夺旗或团队战相比，该模式的环节更多，而且对团队合作的要求更高。两方势力各有一座巨大的金属雕像悬于场景中，玩家的目的是要找到并绑架对方势力的一个首领(Leader)，将他拖在你的车后面拽到指定的地点，然后坚守该区域一段时间之后，首领被“奉献”，核弹发射，此时控制核弹的飞行轨道轰炸对方的雕像，轰炸一定次数最终摧毁对手雕像获得胜利。而在拖拽目标的过程中，对手一定会拼命阻拦；坚守时间段内，敌人也会集中火力攻击你。因为抓住首领的玩家只能驾驶，无法进攻，所以成了对手的活靶子，如果没有队友的奋力保护一定无法达成目标。目前公布了四个雕像，玩偶、小丑、骷髅和传教士，这四个雕像分别象征着系列的四个著名角色：Dollface、Sweet Tooth、Mr. Grimm和Preacher。

制作组坦言：“新奇的模式固然重要，但是网战是否好玩的根本是看它的平衡性，公平的游戏比一味开创新模式更为重要。”

FABLE III

E3 2010
专题10
关注新作
关键词
斯巴达之魂 丧尸围城2
刺客信条 兄弟会

文 奈落 美编 anubis

神鬼寓言3	Microsoft/Lionhead Studios		动作角色扮演
X360	Fable III		美版
	2010年10月26日	1人	59.99美元
	无对应周边		

在本次E3上，微软展台提供了《神鬼寓言3》的实机试玩。本作由明星制作人Peter Molyneux率领的Lionhead Studio负责开发。系列的一贯特点是通过玩家在游戏里的选择和行为，角色会朝着“善”、“恶”两个方向发展，不仅游戏的进程会发生变化，角色的外貌也会发生相应的变化。此外在游戏世界中的各种细节异常丰富，无不体现了制作人独特的思维和创造力。

本作在E3之前已经公布了不少系统和创意，这次前线主要给大家介绍一下E3现场试玩版的情况，让我们亲身感受一下游戏的魅力吧！

E3试玩版中有两个场景，一个是可以战斗的地下遗迹，在这能够体验一下战斗的手感。先跟着一个带路的NPC来到遗迹内，突然手中火把熄灭了，慌忙再次点燃火把后迎面看见敌人的大脸！实在吓人一跳。战斗系统和前作一样，一个按键近战一个键远程武器，一个键魔法，对付远近敌人和大面积输出伤害都很便利。然而近战手感比起前作有较大进步，打起来不再是那种轻飘飘的感觉，剑的重量感有所体现。远程攻击需要时不时地上弹，稍微影响节奏。试玩版中的闪电魔法可以蓄力，蓄力后伤害范围变大，本作的魔法表现同样优于前作。

往前走，剧情过后，BOSS战开始。这一仗分为两部分，首先一边清理杂兵一边用枪照顾BOSS，BOSS移动缓慢，看准间隙补几刀进入BOSS战第二阶段，同时三个BOSS。这里注意活用闪电魔法的硬直效果可以事半功倍。

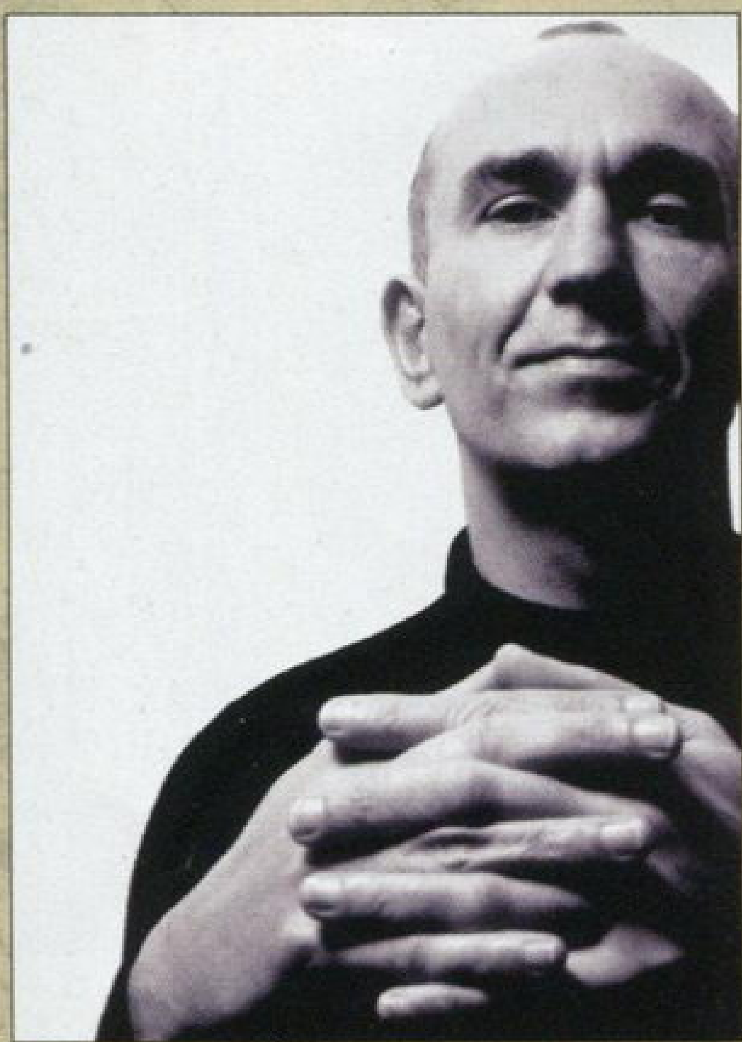
总而言之，3代战斗的进步还是非常明显的，加之人物造型比例比起2代的Q版更趋于真人化。相信不满前战斗部分的玩家这次能够满意。





有问有答

Peter Molyneux 亲自讲解《神鬼寓言 3》



PETER MOLYNEUX

Q：我们知道这次游戏的主角最后会成为一国之君，统帅天下。成为国王之后的主角都能做些什么事呢？

A：我们为大家准备了相当多的可做之事。同时玩家的选择依然带有判断性，成为一位明君或者是残暴的昏君都根据玩家行为。比如你选择把全世界的钱都据为己有，那么你的国家就会贫困，势必就会遭到反抗。所谓力量来自责任就是这个道理。除了善恶的抉择之外，本作的世界内部也是有很多有趣的关联。举个有趣的例子，身为国王的主角自然可以拥有三妻四妾，我强烈建议您安排夫人们相互住得远一点，如果您将夫人们的宅邸安排得比较邻近的话……她们就会滋生是非，互相暗斗甚至明争，可谓异常贴近现实的设定……

试玩版中第二个场景是城市。在这里我们可以体验一下游戏的任务系统。和前作一样，本作在跑任务时脚下也会有一条光线引导你前往下一步的地点。个人认为这个设定虽然方便所有玩家都能轻松游戏，同时也有碍游戏探索、思考的乐趣。

顺着“神光”来到养鸡场的NPC处接任务，要求我们捉回九只“越狱鸡”。身为未来国王的我们，现在不得已也要接受这种工作……然而这个任务并不简单，在小狗狗的帮助下虽然找到了出逃的鸡，却不知道该怎么捉……原来这个任务需要去换装房间穿上一套大公鸡的COSPLAY衣服，在众鸡的面前模仿鸡的动作以博取它们的信任！这叫一个未来的国王情何以堪……不明真相的鸡们就这样被主角骗回了养鸡场。

最后，可以抉择鸡的生死，虽说是小动物，生命却不容儿戏。这类抉择也是“《神鬼寓言》系列”一贯的强调的——善恶之路皆在玩家脚下。







主人公依旧是艾齐奥·奥迪托里！

文 八重樱　美编 anubis

《刺客信条 兄弟会》是作为《刺客信条Ⅱ》的后日谈而诞生的新作，无论是主要角色、还是故事背景等等，基本都延续了前作的设定。在前作中，原本只是普通贵族的艾齐奥因家族被陷害而失去了大部分亲人，为了替死去的亲人雪耻，艾齐奥继承父亲的衣钵走上了刺客的复仇之路。而在《刺客信条 兄弟会》中，艾齐奥与圣殿骑士团之间的战斗还将继续。在博尔吉亚家族统治下，罗马已经沦为"欲望与堕落之都"，艾齐奥此战背负着拯救意大利全国于危难之中的重大使命，玩家也将在本作中见识到一位步入不惑之年、集理性、实力与领导力于一身的成熟男性的特有魅力。

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

刺客信条 兄弟会	Ubisoft	动作
多机种	Assassin's Creed Brotherhood	美版
	预定2010年　人数未定	售价未定
	对应机种为PS3及X360	对应玩家年龄：18岁

在E3所公布的最新影像中，罗马教皇之子、拥有巨大权势的凯撒·博尔吉亚以艾齐奥对手的身分出场。从他嘴角洋溢着的笑容可以看出，此人是一位城府极深的阴谋家，而且剑法也颇为不俗。实际上，此时意大利的大部分军政权力已经掌握在凯撒·博尔吉亚的手中，艾齐奥在他眼皮子底下成立暗杀教团等行为自然逃不过凯撒的双眼，二人之间势必将会有一场惨烈的战斗。

除了新角色外，前作中已经登场过的里奥纳多·达·芬奇、尼可罗·马基亚维利、卡特琳娜·丝佛札等人也将继续暗中辅佐艾齐奥的事业。

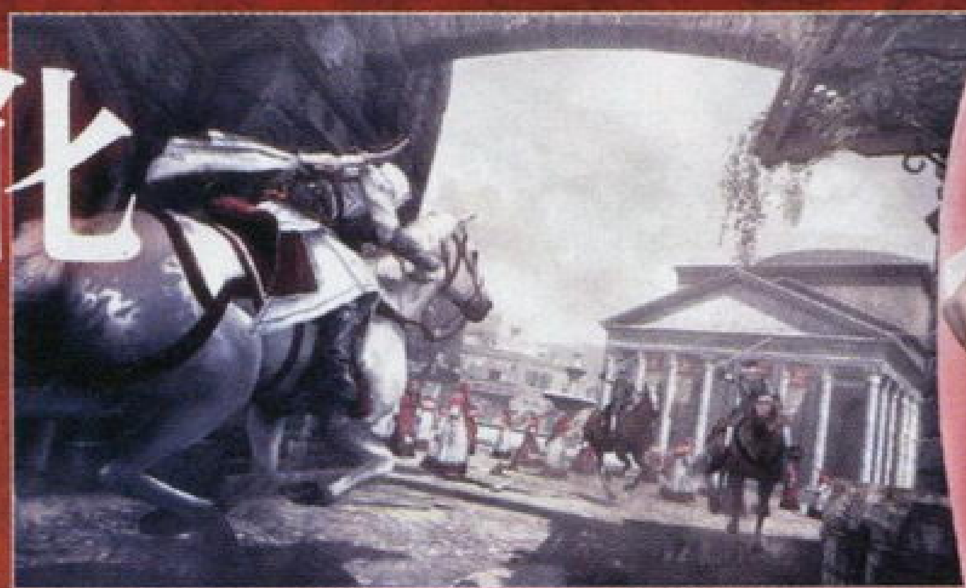
以文艺复兴时期的罗马为舞台 历史中的人物陆续登场！

使用暗杀术化解罗马的危机！

系统上的进化

本作的战斗系统在前作基础上有了一定程度的进化，玩家可以同时使用远程武器和近战武器来轻松击倒复数敌人，甚至还可以将敌人的武器抢夺过来归为己用。在过去几作中，马匹只能用于郊外行进时使用，而在本作中，由于罗马城过于庞大，玩家如果还像以前那样靠双腿去走遍全城无疑是受累不讨好的行为，因此骑着马在狭窄的街道间飞驰将不再是玩家的梦想。这一改进令游戏节奏大为加快，或许还会出现马背上的战斗。

此外，玩家不但可以操作艾齐奥，还可以培养暗杀教团中的其他刺客，让他们来辅佐自己完成任务，玩法可谓是多种多样。







凯撒·博尔吉亚



历史上的凯撒

生于1476年的凯撒·博尔吉亚是罗马教皇亚历山大六世与情妇范诺莎·卡塔内的私生子，在教皇的五位子女中排行老二。亚历山大六世对这个儿子相当宠爱，在凯撒只有16岁时就被父亲授予了西班牙主教一职，17岁成为大主教，18岁更晋级为枢机主教，离最高权力的宝座只有一步之遥。但比起走着父亲铺好的道路一步步坐上王位，凯撒更倾向于靠着自己的双手武力夺取天下。他在23岁那年毅然辞去神职，专心开始收复教皇国的辖地，并在极短的时间内凭借着自身过人的政治军事才智和铁血外交的手段将封建势力从教皇国中完全除去，成为意大利真正意义上的统治者。1503年，亚历山大六世去世，凯撒的鸿运也走到了尽头。他先是被捕，后流放西班牙，两年后从西班牙监狱逃脱，成为纳瓦拉国王手下的军人，1507年，凯撒因深陷敌方圈套而死，年仅31岁。



你不是一个人在战斗！



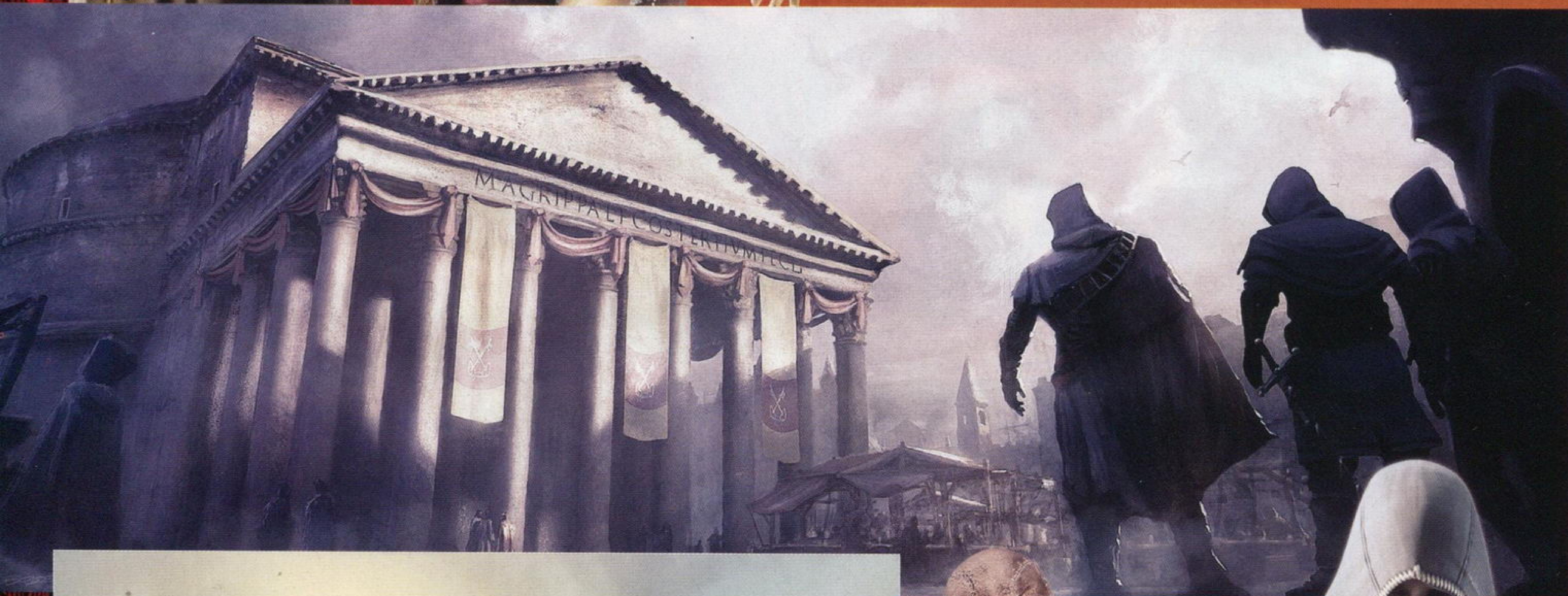
本作的另一大乐趣就是引入了网战系统，网战中玩家所扮演的角色将不再是艾齐奥，而是伪装成平民的无名刺客。目前公布了四种伪装职业，包括妓女、医生、流浪汉和死刑执行人，今后还将会有更多的职业加入其中。

医生

中世纪黑死病在欧洲流行时，医生为防止传染而头戴黑帽，面罩乌鸦嘴形状的面具。面具为银制，中间塞以草药来过滤空气。久而久之，乌鸦嘴面具便成为了医生的象征。从图中可以看到，这位医生右手持有一枚注射器，莫非这就是他暗杀时所使用的武器？

妓女

外表看起来是位风情万种的妓女，实则却是杀人不眨眼的刺客。平时混入娼妇群中隐藏自身行动，手中的扇子是一把铁制的兵器。



螳螂捕蝉 黄雀在后

《刺客信条 兄弟会》的网战系统虽尚未完全成型，但也已确立下了一些规则，其中一条就是"点名通缉模式"。该模式指的是每一位参加网战的玩家都被指定要去暗杀另一位玩家，换而言之，玩家既是执行暗杀命令的刺客，也是被暗杀的对象。暗杀成功与否、自己是否会被目标察觉都会影响到得分，在规定时间内取得最高得分的玩家即获得网战的胜利。

死刑执行人

身穿染血外衣，腰间别着锋利斧头的死刑执行人无疑是所有职业中最抢眼的一个，不过这么有存在感的角色真的能做刺客吗？

流浪汉

流浪汉的造型与艾齐奥略有相似，同样都是身披带帽斗篷，左手手臂内侧隐藏的匕首应该就是他作战时的武器。

电光火石 高速动作

2009年E3上小岛秀夫到微软展台拍肩公布的《潜龙谍影》(后简称MGS)新作《MGS崛起》(后简称MGSR)在今年E3上终于公布了更多内容，游戏的大致面貌已经确定，那个本应写着"谍报潜入动作"游戏类型的地方换上的让人奇怪的副标题"Lightning Bolt Action"也终于让人心神安定下来——这是一款高速动作游戏，不再有提心吊胆的躲猫猫。玩家将控制主角雷电一路高速行动，利用手中的利刃斩杀敌人。

潜龙谍影 崛起	Konami	动作
多机种 Metal Gear Solid: Rising		美版
预定2011年	1人	售价未定
对应机种为PS3及X360		

文 雷电 美编 anubis

METAL GEAR SOLID® LIGHTNING BOLT ACTION RISING

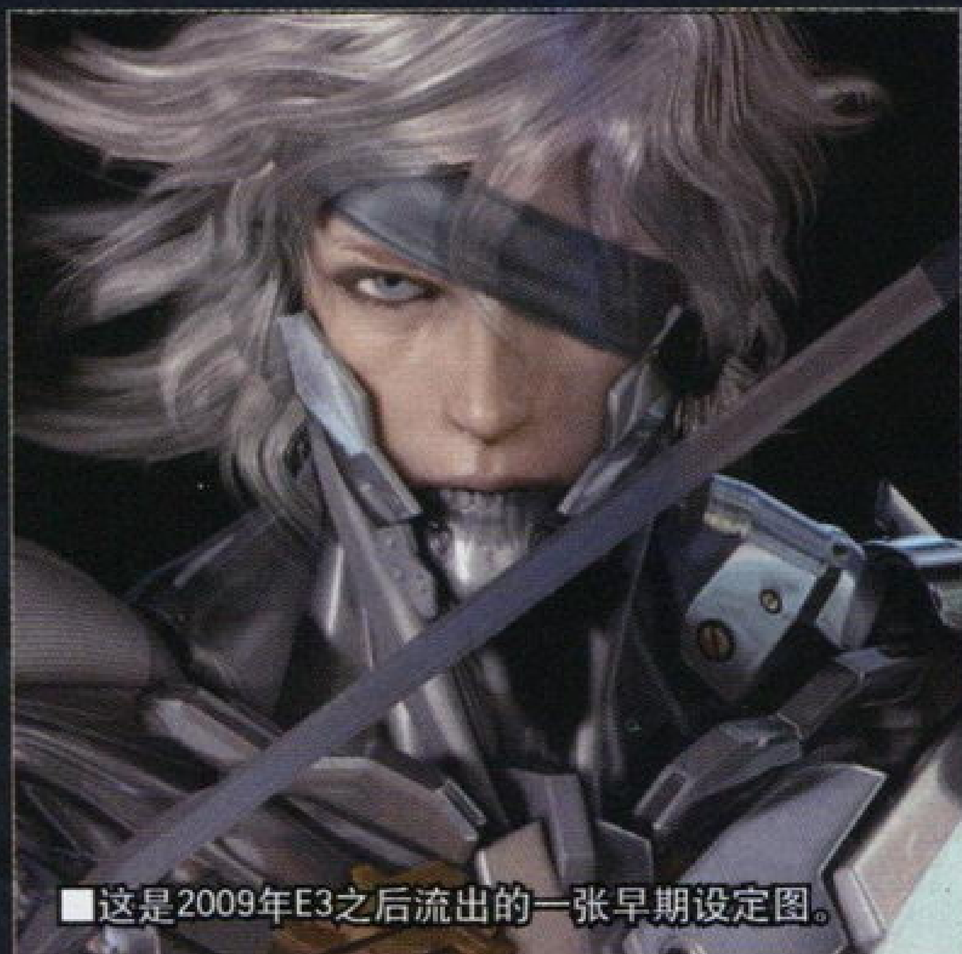
雷电一路走来

■E3 2010演示视频中的雷电，和前面的设定基本相同。

雷电(Raiden)是《MGS2》的主角，《MGS4》的重要角色，在索利德・斯内克的故事中拥有很重要的地位。当时的《MGS2》中，较少篇幅的Tanker篇主角是斯内克，占更大比重的Plant篇主角为雷电，系列FANS对这次主角变换事件持有各种意见，抛弃系列十余年来打造的成功角色，在正统续作中大胆启用新主角承担着极大的风险，不过小岛组出品的《MGS2》仍旧凭借自身的实力获得了成功，不管FANS心中如何思量，雷电这个被大家称作"小白脸"的角色也算是落地生根，经过《MGS3》达到的系列高潮后，《MGS4》作为索利德・斯内克这一条故事线的终结，其中被植入强化骨骼的雷电以与《MGS2》中完全不同的形象出现在所有人面前，以高速击倒三台Metal Gear月光拉开序幕，斩臂抗巨船，一人一刃阻拦斯内克身后的无数天狗部队等给人深刻印象的情节中，雷电表现出与《MGS2》里完全不同的气场。而本作的目的就是还原当年《MGS4》中与月光电光火石之战的感觉。

雷电造型变更历史


■《MGS2》中的雷电。


■这是2009年E3之后流出的一张早期设定图。


■《MGSR》的雷电造型。


■《MGS4》中的雷电，机械骨骼明显少了一些，不过也许是进化了。

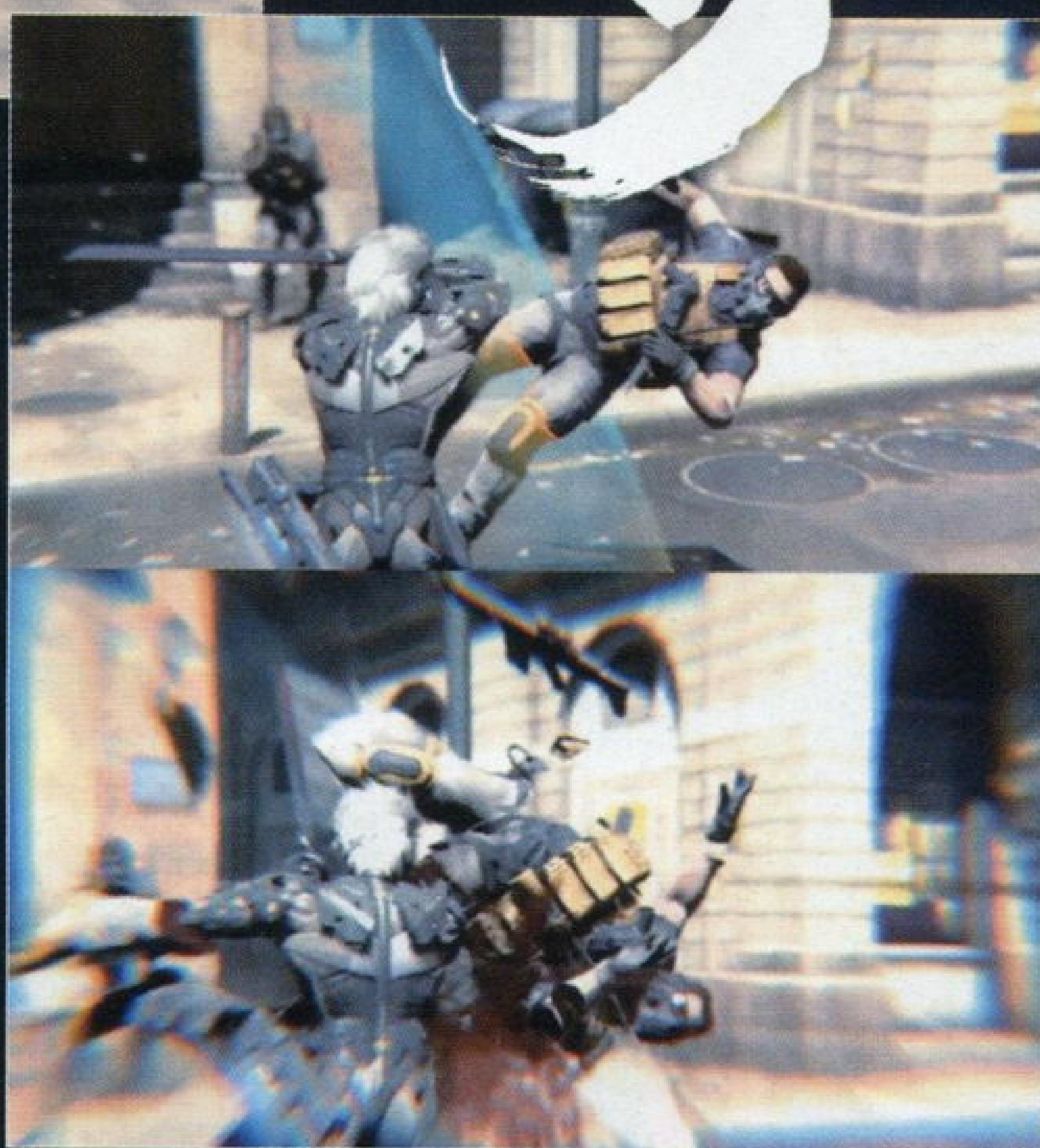
斩夺 关键词



游戏在宣传中一再强调"斩夺"(zan-datsu)这个关键词:斩,将敌人身体"斩"切成碎块;夺,夺取被切碎的身体中的某些重要部位。

游戏的斩击系统是本次E3展会上重点介绍的部分,玩家将可以在游戏过程中进入一个"自由斩切"(Free Slicing)的状态,这和《MGS》系列"作品中进入的射击状态有些类似,不过这次使用的武器不是射击的枪械而是斩切的太刀,此时屏幕上会出现一个蓝色的斩切面,玩家可以移动切面的位置和切入角度,切面与目标敌人身体重合的部分会有橙黄色线条表示精确的切入点。类似于"子弹时间"的系统也存在,玩家将能更好地调整角度,对于悬空的目标可以以不同角度斩切数次:这种技巧可以用于肢解敌人,让其丧失某种行动能力;寻找敌人身体的弱点和护甲的间隙下刀,这在对付半机械化敌人和机器人时非常重要;寻找合适角度斩击立柱或墙壁,让其按理想角度倒塌砸中敌人,或破坏这些掩体让敌人暴露出来;反弹敌人的子弹等等。另外,雷电在标志性主武器忍者刀之外,也可以使用一些副武器,比如匕首等。制作人表示,可以随心所欲的将环境中的一切都切碎的"斩"并不能让游戏更有趣,反而会使得游戏一团糟,制作小组要确定好什么是可以斩的,什么是不可以斩的,还有要斩到什么程度,将斩的幅度的控制权交给玩家,才能得到最高的游戏乐趣,演示视频最后的"切西瓜"就很好地展示了"恰到好处"的精妙之处。

"夺"则是"斩"的目的。在演示视频中,雷电将一个半机械化敌人斩切成碎块,"夺"得一条似乎是贮存着能量的机械脊椎,之后雷电将里面的"能量"吸收了,通过这种方法,雷电将可以回复生命、获得道具、取得新能力还能得到一些信息。



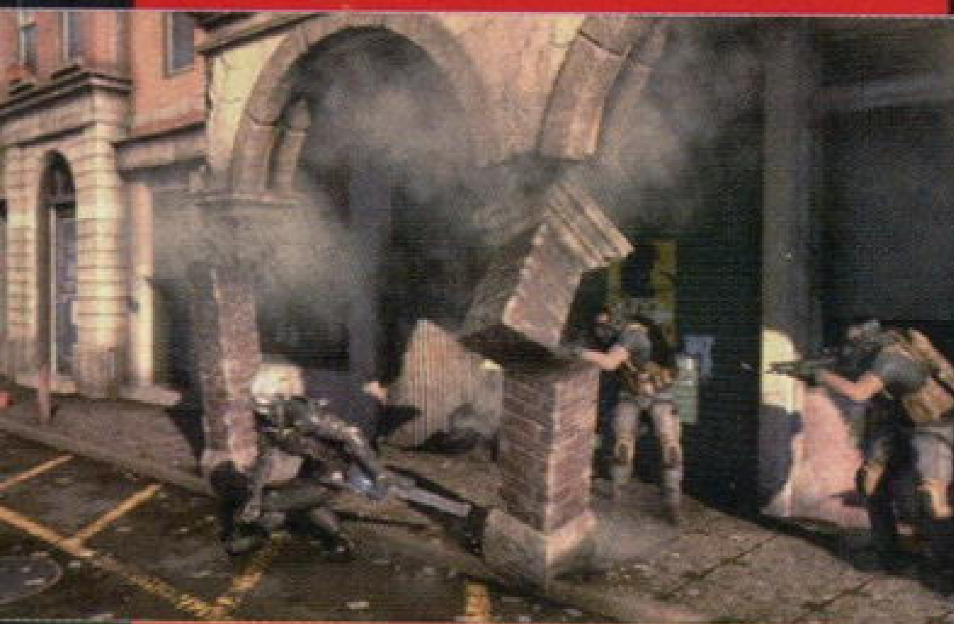
潜入元素彻底丢失?

本作实际还是可以称为"潜入动作"游戏的,虽是以动作部分的"高速斩击"作为重头,开发中并没有将精力集中于潜入之上,不过玩家仍旧还是可以选择潜入的方法,但并不会利用斯内克的迷彩涂装、匍匐悬挂之类的技巧,而是利用雷电的速度和敏捷进行高速潜入。(记得雷电对战月光前在没有引起任何人注意的情况下出现在房顶的细节吗?)本作将以在较高的地形行进作为潜入的一个重要元素。

承上启下的剧情 讲述雷电的转变

本作的故事发生在《MGS2》和《MGS4》之间,制作人在现阶段没有透露更多关于本作剧情的信息,从《MGS4》和《MGS4 Database》中,我们可以得知在这段时间之内发生在雷电身上的事情。在《MGS2》之后雷电离开了Rose,从爱国者的51区救出奥尔加的女儿阳阳,并加入了Big Mama(Eva)的Paradise Lost反抗组织。为了取回大首领的遗体,雷电再次潜入51区却被爱国者抓住,并被作为实验体用在测试最新"完美战士计划"(Perfect Soldier Project)中,当年的灰狐(Gray Fox)就是这个计划的受害者。于是就有了被改装为半机械身体的雷电,而《MGSR》应该就是发生在这次失败的潜入之后的故事,因为我们看到的设定中,雷电已经成为植入机械骨骼的"超能力"战士了,不过还是和《MGS4》中的雷电造型有着明显区别,金属护甲部位更多,而且第一眼看上去给人的感觉更具野性,额头有条形码,左眼缠有绷带,是受伤了还是手术后的掩盖措施?右眼在普通状态为蓝色,演示视频中,吸收能量时会闪红色,发动"时间减缓"的斩击瞄准时应该也会变成红色,这应该是其超人能力的一个根源,而这种植入式机械骨骼应该还并不完美。

那么我们可以猜测,《MGSR》也许不仅包括成为半机械人后的雷电的剧情,也许会讲述身体正常的雷电进入51区的部分剧情,如何逃脱并与敌人作战应该是本作的故事核心,而最后将会在Big Mama和其他同伴的帮助下再次改装身体,成为《MGS4》中的样子。当然,也许不以剧情为最大卖点的本作会尽量避开复杂的前因后果直入主题,单独讲述一段"斩杀"的历史。





这是试图摆脱系列束缚的全新作品

小岛秀夫在本作中只担任执行制作人一职，真正的开发工作都交给同组的其他制作人。开发过街机光枪游戏《警察官》的松山重信为本作的制作人，从“《MGS》系列”初代就在小岛组工作的木村峰士为本作的导演，他参加过《MGS》的所有家用机作品的制作，各种CG设定工作也是他的职责所在。制作人松山表示，《MGSR》是小岛放手交给其他制作人的作品，这也代表小岛对他们的信任，这样做的目的也是为了让新制作人制作一款与系列作品完全不同的新作，之前以剧情为一大卖点的《MGS》正统系列作品前后联系非常紧密，如果不知道前后作品的剧情就无法体会到游戏故事的精髓，而本作虽然是《MGS》世界中的一环，但是将更多地专注于游戏本身，也就是纯粹的动作游戏的乐趣，《MGSR》只用到了系列的一些背景和设定，即使不知道系列故事的玩家也能单纯在本作中得到几乎全部的游戏乐趣。

总之可以看出，《MGSR》是一款从“《MGS》系列”越来越核心向的趋势中向外围大胆突破的一部作品，它更适合所有新老玩家，而且，那些只要知道“潜龙谍影”大名的人，都是潜在的用户。

不杀敌的无力化方法将成为历史？

不是这样的。虽然我们在演示视频中看到雷电将士兵的血肉之躯切成碎块，尺度极大，血腥程度让人咋舌，但是制作人表示游戏并没有脱离系列“不杀人，无力化”的“美德”。游戏中斩杀普通人类士兵和斩杀机械化改装敌人或机器人在道德方面是有区别的，游戏仍旧不鼓励杀人，而斩杀机器人则另当别论，“0 Kill”（0杀人）评价要素依然存在，但是你也可以像系列其他作品一样做出自己的选择。

目标是所有知道MGS大名的潜在用户

最后的零散信息

本作是以传统操作为基础进行开发的，但是应该会支持Kinect和Move的体感操作，传统玩家不必担心本作为了适应体感而成为一款极其简单的作品。

另外，本作并非使用《MGS4》的引擎，而且也将推出PC版。多人模式也在考虑是否要加入到游戏中。总之，一起期待本作的发售吧！

切西瓜

文 胜负师 美编 NINA

啪嗒嘭3	SCE	动作
PSP PATAPON 3		美版
预定2010年9月4日	1～8人	价格未定
对应周边未定		对应玩家年龄未定

啪嗒嘭3体验版的九大意外！

PATAPON 3 パタポン

在E3前玩倒数，在E3上只露了一小脸的《啪嗒嘭3》，6月17日发布了试玩版，由于必须使用官方系统才能运行，让国内不少的“啪嗒嘭族粉丝”没能第一时间好好体验上一把。至于我，和当年2代的试玩版一样也是猛玩了近十小时，可惜官方系统不能截图，无法与各位分享试玩过程中的精彩瞬间，且游戏过程中不能暂停（你停下了，敌人也不会停），哪怕是想拍照留念也没机会，不免有些遗憾。而这个试玩版给了我太多的意外，有些意外还引发了纠结状态。但也正是这一点遗憾，一丝纠结，几乎可以让我确定，这又将是一款值得我给予满分评价的PSP创意精品，为它纠结也无怨无悔，这或许才是整个试玩过程中最大的意外吧！

意外1 Let's Rock

在进入游戏的头几秒钟，我差点以为自己选错了游戏，前两作轻快活泼、充满童趣的开场音乐，突然变成了激昂的摇滚，乍听之下有点儿像《三国无双》。而我们的主角“英雄啪嗒嘭”划破黑暗，犹如摇滚明星般闪亮登场，还真让人有些不习惯。（注：英雄是为增加玩家的代入感而在2代加入的系统，类似于传统游戏中的主角，具有神灵附体的特殊能力，装备不同的面具便可提升或变换能力）不光是部分音乐的摇滚化，英雄的基本造型和面具的设计也都往野性化发展，比如使用槌子的猪面英雄，那张猪头面具就十分剽悍，而骑兵的战马则变得面目狰狞，武器样式中一些圆润的处理被棱角或尖刺所替代，看着更具攻击性和杀伤力。

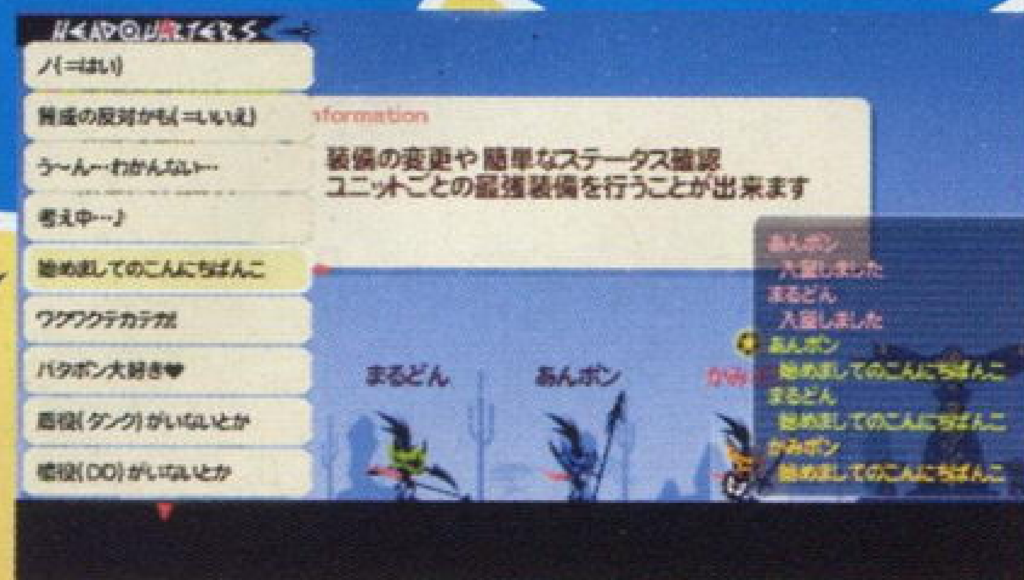
冷静分析：《啪嗒嘭》前两作评价都很高，全球媒体平均分都在85分以上，销量方面1代有60多万，可2代UMD版只有1代的十分之一！加上下载版也远低于1代。问题很可能出在柔和可爱的艺术风格上，给玩家留下了低龄向、女性化的印象，就算是现在的小孩子也更倾向于看上去更帅更酷的东西。3代在这方面的变化，相信是希望用定位上的改变去争取更多的玩家。

意外2 联机，纯的

游戏开始后，又是非常熟悉的场面：英雄受到神明的感召，从一片死寂的战场中站了起来，和着节奏前行，又有几个啪嗒嘭族士兵加入其中，一场新的冒险即将展开……然后……然后故事就到此为止了，要知后事如何，请期待正式版，谢谢！

是的，游戏中只有两个联机任务了，除此之外，并没有单机部分可以体验，好处是一开始就能使用全部8项指令。如果你只有一个人，也可以挑战联机任务，但不能像2代那样拉几个NPC做帮手。有意思的是，这一作居然加入了聊天功能，在联机房间内可以选择各种打招呼的句子，而在游戏时，可以通过十字键选项一些“前进！”、“防守”之类的短语以提醒队友，这个功能也挺让人意外的。

冷静分析：只怪我“回帖不看帖”，官网上明明写的是联机DEMO，一激动没看清能怪谁呢？至于实时聊天，那绝对技术流，一般人就别想了。在一款强调眼手耳心协调配合的节奏游戏中，还要分心去一个个选聊天的单词，这得是多么“蛋疼”……不好意思，是“淡定”的达人才能完成的任务啊！当然，你的队友也得是这样的人才，不然他们是不会留意到你的发言并非常配合地回复你的。



意外3 存档不能！



因为没有了兵种配合，光杆司令对付第一个任务的巨人就已经非常吃力了，没一分钟就挂了。于是我约上掌机王的同事联机，一个拿盾顶住，一个在后面用弓射，赢得很轻松，升了一级，还拿到了几件新装备。关机把 DEMO 拷给另一个同事，再次进入游戏，选 CONTINUE 读档之后傻眼了，刚才升的级、拿到的装备全部清零！找了半天也没有找到存档的选项，所谓自动存档存的只是系统档。结论是：该试玩版的确不能存档，可以待机，但不能关机，也不能退回标题画面，只能插上充电器打持久战了，实在是悲剧。

冷静分析：2 代的 DEMO 是单机部分的前几关，存档可以延用至正式版，感觉比这要厚道多了，但也给修改流钻了空子，在试玩版里就改出了一队超级战士和极品装备。这回制作方算是留了一手了。

意外4 成长系统的成长

把各种菜单、选单看了个遍，发现本作的成长系统变化极大，与没有等级概念的一代和装备为王的二代不同，系统已经和一般的 RPG 非常接近了，有经验值设定，可升级，有多种技能，至少这是英雄们的特权，普通士兵的情况不明。因为战斗中依然可以刷出素材，它们很可能还是啪嗒嘭族人无性繁殖的物质基础。不过系统对练级有严格限制，等级较高时打低级任务经验值会大幅下降，甚至为 0，试玩版等级限制为 5 级。

职业和技能按照攻击距离分为三大块，前锋职业 7 种，最基础的是盾牌兵；中距离职业也是 7 种，基础职业为投矛兵；后卫职业 10 种，一开始可以选用弓箭兵。试玩版中可以体验的上级兵种有槌子兵、骑兵和喇叭兵，分别要将基础职业升至 2 级才会出现。每个职业都有四到五种职业技能。升级至特定等级时还会习得“插槽技能”，此类技能全职业通用，一般用于增强某种装备的效果，但有插槽个数的限制，需有针对性地选择。

冷静分析：这种职业系统对于练级狂人和完美主义者来说非常有杀伤力，因为只有 24 个职业全部使用，才能获得最强的技能和最丰富的组合选择。包括这一作对于联机模式的重视，也可以看出本作正在向主流方向靠拢，为摘掉“另类小品”的帽子而努力。



意外5 古代神召唤



在 E3 的 PSP 作品集锦宣传片中只看到过一秒钟巨大啪嗒嘭的形象，没想到在试玩版中就可以使用。要求是进入 FEVER 状态后保持住，直到 FERVER 字样全部变成金黄色，此时输入祈祷指令（×・××・××），就能召唤出古代神啪嗒嘭了。古代神出现后，并不会直接攻击，背景音乐会变得像“船工号子”，节奏比正常速度要快，按照此节奏任意按键，时机合适就能得分，一组按键的得分从几百分到几百万分不等，规律有些诡异。得分过程相当于蓄力，最后古代神会投出几把神矛，伤害值根据得分高低变化，所以很可能折腾了半天，只有几十点伤害。好在古代神出现时，英雄就会持续处于神棍状态……应该是神灵附体状态，除了盾牌兵使出龟缩流之外，各职业都会拼命进攻，但召唤阶段不接受其他指令。

冷静分析：眼神犀利的古代神虽说挺有气势，但攻击力有点寒碜，而且投出的神矛需要事先计算距离，不然什么都没打中也不稀奇。希望正式版中能出现使用其他武器的古代神吧。因为召唤过程中英雄不受控制，也有一定的危险性，两前作的 BOSS 都有一击必杀技，神矛还没投出来，英雄就被秒杀了，那就亏大发了！

意外6 BOSS 量产化

第二个任务一开始，要使用跳跃指令取得钥匙，往前走了几步之后，会出现任务 1 里的巨人 BOSS。不过这一回，巨人居然就像杂兵一样一个接一个地出现，活生生地把我的体力给耗没了。想阻止巨人不断出现，就要把敌人的要塞摧毁，不然这个看似不大的建筑里头就会连续不断地玩“大变活人”的把戏，敌兵和 BOSS 一波接一波地涌出来。这一关有两个这样的要塞，想过关一般要对付六个巨人！消灭巨人军团后，可以选择进入下一层，这回量产化的是火龙 BOSS，同样是从要塞里溜达出来的，实力比巨人强一截，要是每个任务都玩人海战术，想想都有些绝望。

冷静分析：一个人与这么多 BOSS 周旋肯定很累，但这毕竟是为联机模式设计的关卡，四个英雄，人人来上一套极品装备，外加神棍状态，多几个 BOSS 也只是多几个领便当的。



意外7 一人部队



任务简报中称第二个任务至少要有两个玩家，原因是第一层中有两个压感闸门，要两人一前一后移动才能正常通过。我在闸门前用各种指令微调距离，最后居然还真挤过去了，这便有了一人闯关的想法。这一作的喇叭兵变弱了，发射的环状声波在洞穴地形中还会受阻，前作中我最常用的弓箭兵也存在这个问题，因此我把注意力集中在了槌子兵身上。骑兵其实也不错，捅得巨人没脾气，但在第二层遇到火龙部队之后，明显觉得体力和伤害输出不够。槌子兵平常还很“稳重”（移动慢、攻速慢），一进神棍状态就成了“疯猪”，抡圆了槌子一顿乱K，杂兵刚一靠近就被打成了半身不遂，怎一个威武了得！

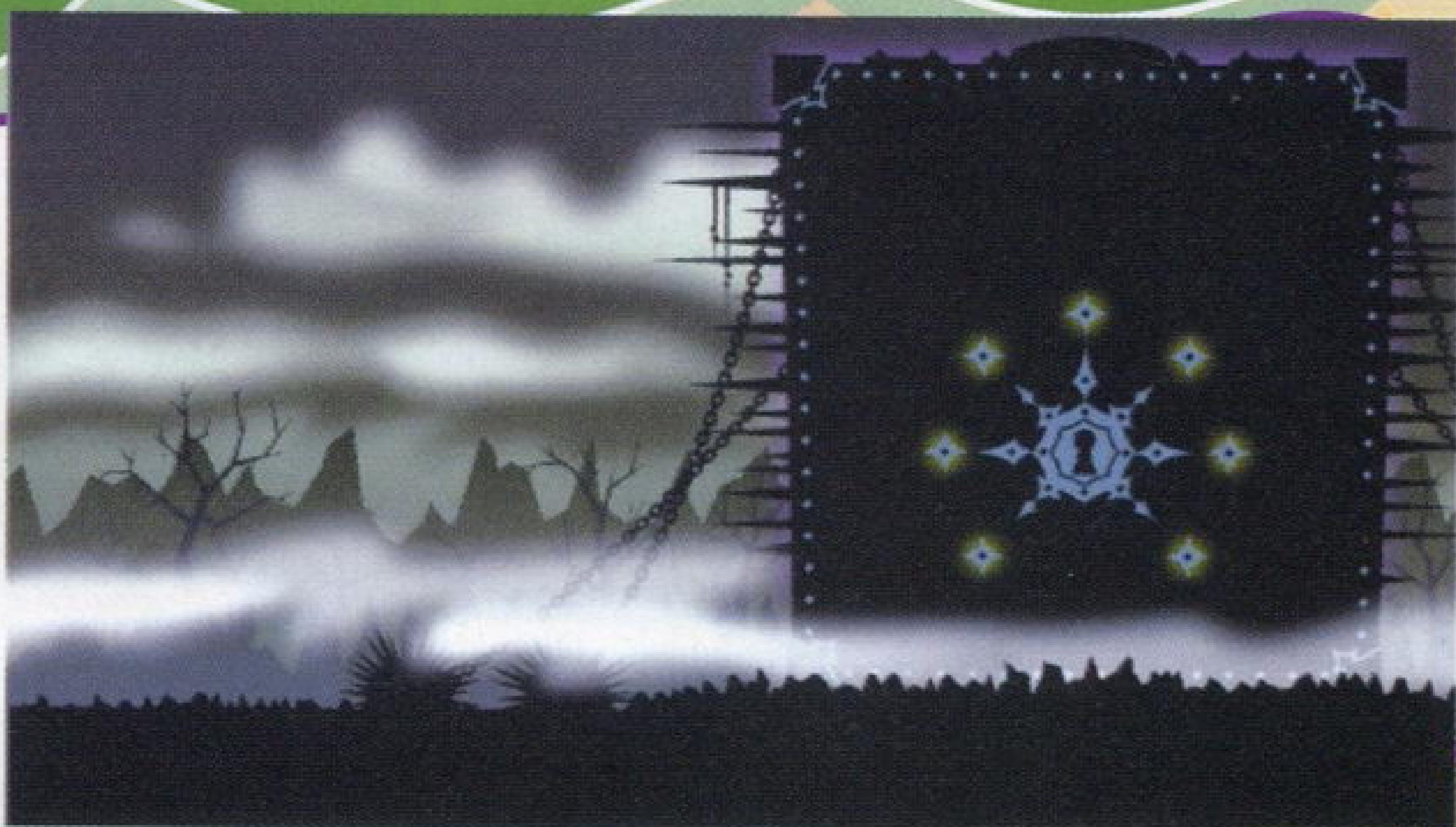
第二个任务打完一层就退出，可以旱涝保收地取得一个2级金宝箱，可刷上几件好装备。槌子兵升至5级，外加三件防具，体力可达1800以上，刷出个“工槌”，那攻击力过150不是问题，配合强大的神棍状态，灭个巨人要不了半分钟。麻烦还是在火龙那里，火龙死时会自爆，自爆有多段判定，不凑巧的话直接被秒，实在太惊悚了。

冷静分析：试了几次都被火龙敢死队爆得死无全尸，我只得改变策略，在火龙要自爆时，故意中断FEVER，算好时间使用后退指令，这一招果然有效地保存了实力。看来前作中的中断战术还是需要好好掌握。

意外8 尘归尘土归土

由于一个要塞里最多出现三条火龙，所以我有意放慢了前进的脚步，在把火龙全部干掉之后，再从容地实施强拆工作。拆除了两座违章饲养火龙的要塞之后，居然还有四条火龙需要对付，最后一条个头还比较大。以一己之力对抗“十龙阵”自然打得很艰辛，还要小心提防那无耻的自爆，有好几次，我都耗尽了最后一滴HP，悲壮地倒在了10号火龙的臭脚丫下……就在自己陷入纠结的时候，有一局，运气特好，杂兵掉落回复药的几率非常高，送药小分队前赴后继，当我面对第十条龙时，居然还有九成体力，只要不被自爆到，就能稳操胜券。一看到火龙憋红了脸，我就知道它没安好心，立马控制英雄向后一个箭步跳出八丈多远，等回到原地时，10号火龙自爆得连渣都没剩下！

终于能见到传说中的5级宝箱长啥样了，爽……等等，怎么还没到头？这……这是什么？一头身长有一个屏幕的超级大火龙正悠闲地等着我呢！原来这才是真正的BOSS，前面的全是开胃菜啊！我定了定神，拉开架势便一口气冲到了巨龙的脖子下方，抡开槌子猛抽，巨龙好像没什么反应，只顾自己在那里吐火，火全部吐在了我的……身后，这算是什么招式？我还没明白它到底想干嘛的时候，BOSS就瘫倒在地，随即升仙了。



糊里糊涂地战翻了龙老大，终于拿到了梦寐以求的豪华5级宝箱，打开一看，是一把“神槌”，“神系武器”是前作中最强的武器系列，正好可以拿来爽爽。此时画面中出现了两个异族战士，与英雄啪嗒嘭嘀咕了几句，之后提示开启了对战模式，然后就自动退回标题画面了。我有种不详的预感，果然，再次进入游戏时，等级和装备全部复位了，一下午的努力瞬间化为了泡影，可怜我连神槌长什么样都没看清啊！

冷静分析：冷静？我能冷静嘛我？是谁想出的不能记录、过了关还要复位这种馊主意的？不过有一点他做到了，那就是吊足了我的胃口，让我深深理解了“得不到的才是最好的”这句话，哦不，应该是“得到了却用不了的才是最好的”。

意外9 对战大乱斗

《啪嗒嘭》还能PK？这的确有些意外，对战可选的职业还是之前说的那6种，等级统一为5级，装备只能选一些比较初级的。由于对战模式限定4至8人，一下子也找不到那么多同好，只能把官方公布的资料复述一下。对战规则分三种，时间制类似于抢旗战，目的是在限定时间内冲入对方阵地夺取军旗；得分制类似于抢地盘，一开始设立2至6个中立阵地，占领阵地可获得一定分数，离自己越远的阵地分数越高，先到达规定分数的队伍为胜者，如果成功抢到对方的军旗，则不论分数，直接获胜；死亡回数制就是常见的决死战模式，死亡者可以复活，死亡回数到达限定的一方即为败者。



冷静分析：对战模式当然是有比没有好，不过至少要4个人才能开一桌，光这一点就难倒了一片，可能经常会出现“三缺一”的状态。除非有NPC替代加入，不然对战模式最终成为摆设的可能性很大。



给开发者提意见

《啪嗒嘭3》的官网中有试玩版调查的选项，进入后是一些老套的选择题。之后可以给开发者留言，限99个字。我提的意见是游戏中途不能暂停，对于便携游戏来说感觉不太方便。另外，就是一定要推出PS3版《啪嗒嘭》啊！

鲜红的寂静是终焉之序曲，贝尔蒙特家族与吸血鬼永远的宿命

文 奈落 美编 木仙

至今为止本作的命运可谓一波三折，公布之初的小岛组猜谜网页和最终的制作方易主都在业界闹的一时风雨。从开始得知小岛组接受本作的兴奋期待，到之后听说游戏其实是由一个西班牙小组 Mercury Steam 一手打造，小岛组只不过是挂名监督后的冷眼相待。再到 E3 大量公布消息和试玩，玩家看到本作确实具有非凡的实力后，期待之火再次点燃！下面就让我们来逐一分析《恶魔城 暗影之王》的五大看点！

Castlevania

-Lords of Shadow-

恶魔城 暗影之王	Konami	动作
多机种	Castlevania:Lords of Shadow	美版
	预定2010年 1人	售价未定
	对应周边为PS3、X360	

《恶魔城》这个系列在国内玩家心中的分量太重了，一部《月下夜想曲》乃是无数人心中不可超越的巅峰。这个系列3D化之后的几部作品的评价一直褒贬不一。这回次时代高清主机上的本作是否能重振"《恶魔城》系列"的辉煌呢？

角色



玛丽

加百列青梅竹马的妻子。故人。丈夫某次执行任务不在身边的时候，被恶魔残忍杀害。

主人公

加百列·贝尔蒙特

Gabriel Belmondo

在"灯光之教团"的修道院长大的孤儿，有传言他是当地豪族的私生子，修道院赐予了他大天使"加百列"的名字。加百列是修道院有史以来武艺最高的战士。爱妻惨死于恶魔之手后，一度令他痛不欲生，而今接受长老的托付再次拿起武器。值得注意的一点：在预告片中有一个镜头，加百列腾空而起张开双翼，这个镜头不禁让人猜测主角难道真的和天使有什么关系……



佐贝克

修道院资格最老的战士，使用的武器是大剑。佐贝克无论智谋还是武艺都深不可测，是修道院的中流砥柱。与他对战的敌人根本感觉不到他是一位年迈的老人，力量和速度都很惊人。有趣的是：他身穿的修道服是非常古老的，据本人说是从修道院创立者之一的祖先那里继承的。（奈落无责任猜测：鹤发童颜，异常的老当益壮，身穿古代衣服，这些暗示难道此人是某种不死之身?!）

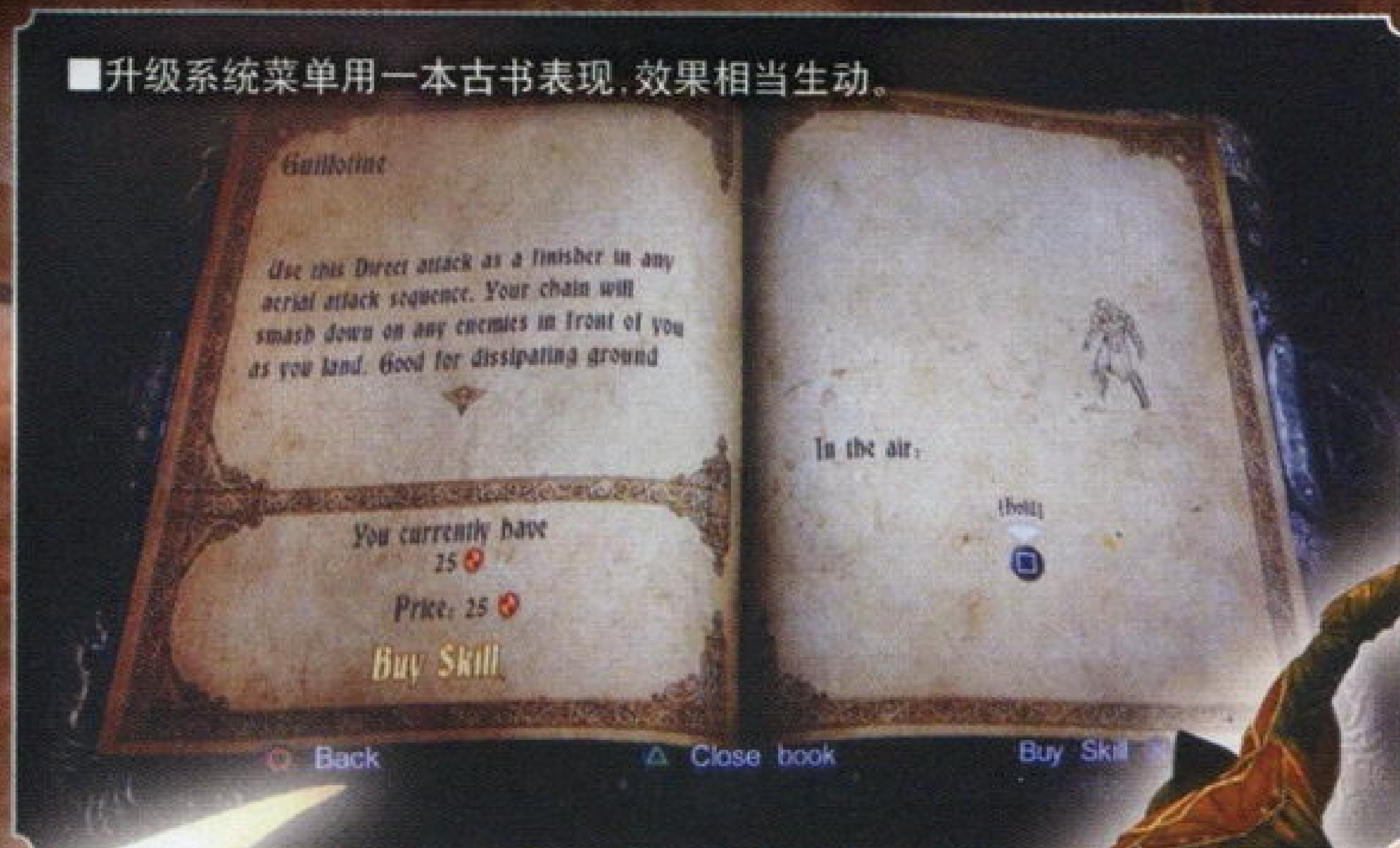


■佐贝克是加百列的强大后盾！

画面和剧情

近年来欧美厂商的技术实力将日系厂商甩得越来越远,《战神3》让世界看到了欧美动作游戏的强悍画面表现力,也给同类游戏立下了一个标杆。本作公布第一个预告片的时候,有很多人质疑风格过于模仿"《战神》系列"。个人认为模仿并非值得指责的地方,只要模仿得好,一样是好玩的游戏。本作的时代背景设定在公元1047年,是系列中最古老的年代,美术风格保留一贯的哥特式华丽的同时,更突出了欧美奇幻插画中的那种广阔悠远,瑰丽浪漫。

目前公布的剧情:黑暗时代,人们在恶魔的侵袭下苟且度日。人民惟一的希望"灯光之教团"派出爱妻惨死恶魔之手的最强战士加百列出征,与此同时加百列得知一位名叫"潘"的老人听到了亡妻玛丽来自冥界的呼唤——"对丈夫有话说"。心怀战栗的希望,加百列前往森林深处寻找那位老人……



■升级系统菜单用一本古书表现,效果相当生动。

系统

这次E3展会上提供了试玩,本作的系统已经初步揭晓。角色有"直线攻击"和"范围攻击"两种攻击方式,二者和跳跃键组合能形成各种不同的连续技。击败敌人后获得宝石,用来强化和习得各种技能。当然试玩中也包括了各种QTE,采用了"校准同心圆"的方法,两个同心圆重合时即是最佳按键时机。作为一款《恶魔城》游戏,副武器是必不可少的,本作确定包括诸如匕首、圣水、十字架等,系列的经典副武器。RPG式的成长系统是否健在至今依然不能判明。


▲技能表现还是说得过去的。


■同类游戏的瓶颈是:战斗表现固然华丽,却容易陷入单调的循环。



恶魔城 绝望的协奏曲	Konami	动作
X360 Castlevanja Harmony of Despair		美版
发售日未定	多人在线	XBLA下载游戏
对应周边未定		

Konami在本届E3上又公布了一款2D传统《恶魔城》新作,本作是在XBLA上的下载游戏,允许最大6人在线同时合作或对战。

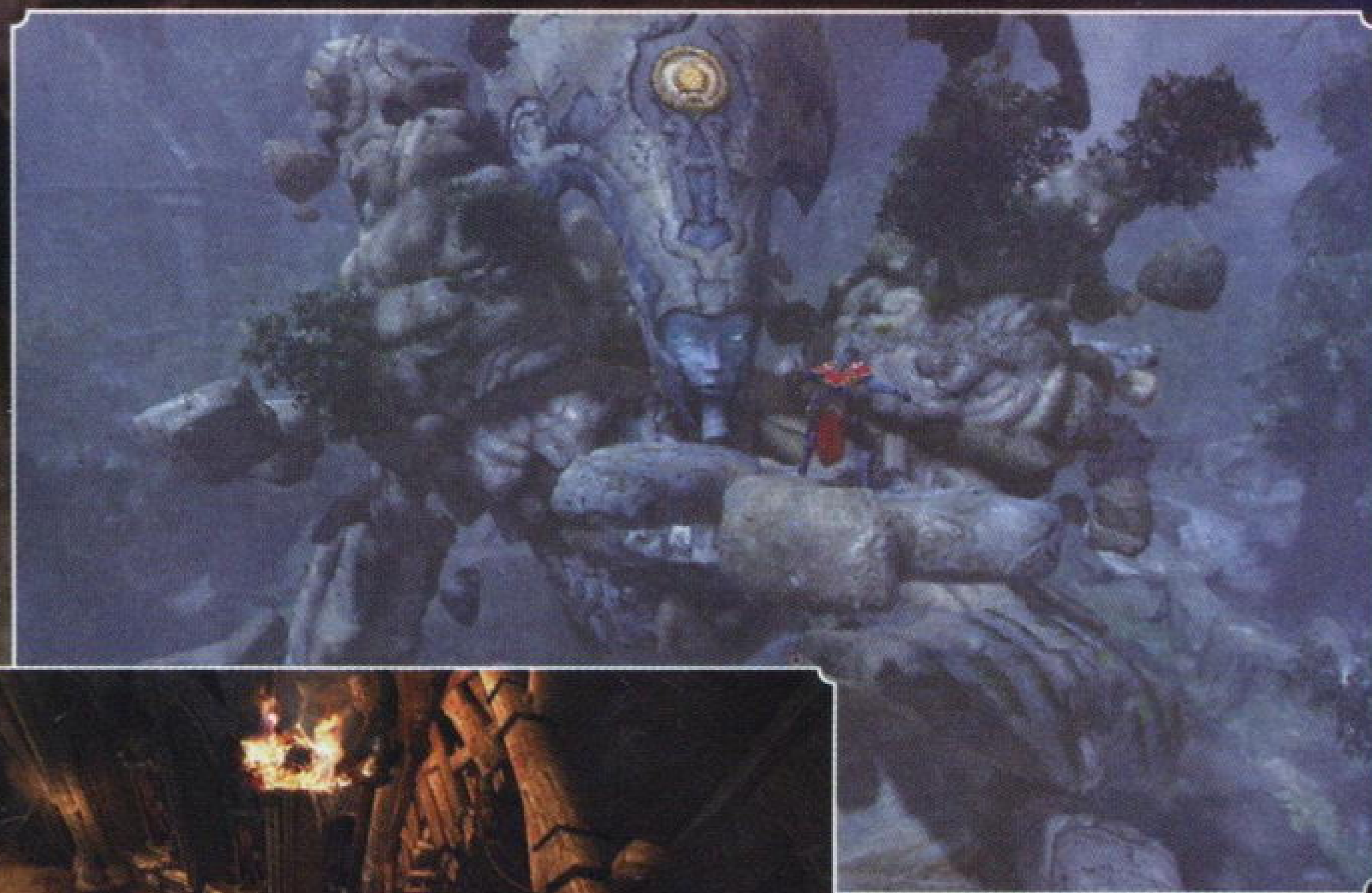
根据前方记者试玩的情况,本作的画质解析度几乎达到HD标准,手感极为接近PS上的《月下夜想曲》。可以说是一款值得期待的下载游戏。除了多人合作之外,游戏还有一个非常惊艳的系统:玩家不再是在一个2D截面房间中杀敌,而是整个大地图都能随时缩放,让玩家时刻看清自己在大地图上的位置!而且穿越房间时没有任何读取时间,这个"即时地图缩放功能"可以说是一个相当酷的设定。



■一张屏摄图,这样的《恶魔城》还真是新颖呢,再也不用那张蓝底的几何地图了……

游戏性

毫无疑问，一款游戏决胜的关键还是游戏性。画面也罢、系统也罢、故事也罢都是组成游戏性的一部分，最后还是要看游戏好不好玩。之于动作游戏，战斗设计、手感和关卡设计就是重中之重了。从试玩的关卡来看，本作在这些点上的表现让人非常满意！优秀得出乎很多人意料。早在PS2时代的《无罪的叹息》中大家就担心3D《恶魔城》挥鞭子的打击感。然而本作从试玩来看挥动鞭子的力量感满点，抽到敌人身上有一道强光来表现打击感的创意也值得肯定。另外一点与众不同的是战斗节奏。本作绝不是一口气狂按键攻击的游戏，与小BOSS甚至杂兵战斗的时候都非常强调一种"节奏"，就是说必须按照一定节奏的攻防转换组织进攻，类似攻击——防御——闪避——反击这样的节奏，狂攻是行不通的。由此可见，大量小BOSS战有可能成为游戏的一大亮点。



▲已然是同类作品中必不可少的噱头——对超巨大BOSS战，本作自然也不会缺席。

◀攀爬、跳跃等解谜要素会带来视点问题，不知本作表现如何



◀本作中的吸血鬼造型似乎更偏向欧美……



■希望大小BOSS战在质和量上都有突破，做出自己的亮点

期待

说了这么多，还有一个话题没谈——"恶魔城"的"城"到底在哪里？《恶魔城》的城内地图探索是最重要的一环，探索城内各大区域的乐趣才是系列的灵魂！自从3D化之后，场景重复率高、大区域内容不足等等就成了最大的诟病。毕竟不似2D，3D高清游戏的场景制作要消耗巨大的资源，究竟本作在这一点上能否交一份满意的答卷我们只能拭目以待。剧情方面的期待，说实话2D版的《恶魔城》已经在剧情上进入模式化的瓶颈，吸血鬼和哥特文化的描绘显得稍微不入流。而植根于西班牙的Mercury Steam在文化产地上也更接近吸血鬼文化发源地。我们可以期待一下欧美风格的大气剧情给《恶魔城》的故事带来一股新风。

没有了五十岚浩司、山根美智留、小岛文美的《恶魔城》究竟会不会沦为跟风应景的泛泛之作？亦或是真能借他人之手再铸经典？《月下夜想曲》的巅峰体验何时才能再次实现？期待《恶魔城 暗影之王》能给我们个满意的答案。





■相信会有几名玩家配合解谜的游戏元素。BOSS在右上角有标注。

除去欣喜的地方，值得观望的也有几点：

1. 六名玩家一起游戏固然是好事，但是鉴于这个游戏的特点，六名角色凑在一起时会不会互相碍事呢？
2. 多人游戏的话还有没有剧情？目前公布的角色都来自不同的作品，看样子恐怕只能来个穿越剧情了。
3. 游戏形式到底是怎样，会不会仅仅是几个人合作清理不同的地图，在一张地图中配合解一些谜题，然后在指定房间中把BOSS干掉，了事……

无论怎样，精美的2D《恶魔城》回归都是好事。

已知角色



▲《月下夜想曲》中的阿鲁卡多

▼《晓月圆舞曲》和《苍月十字架》的来须苍真



▲《被夺走的刻印》中的夏诺雅

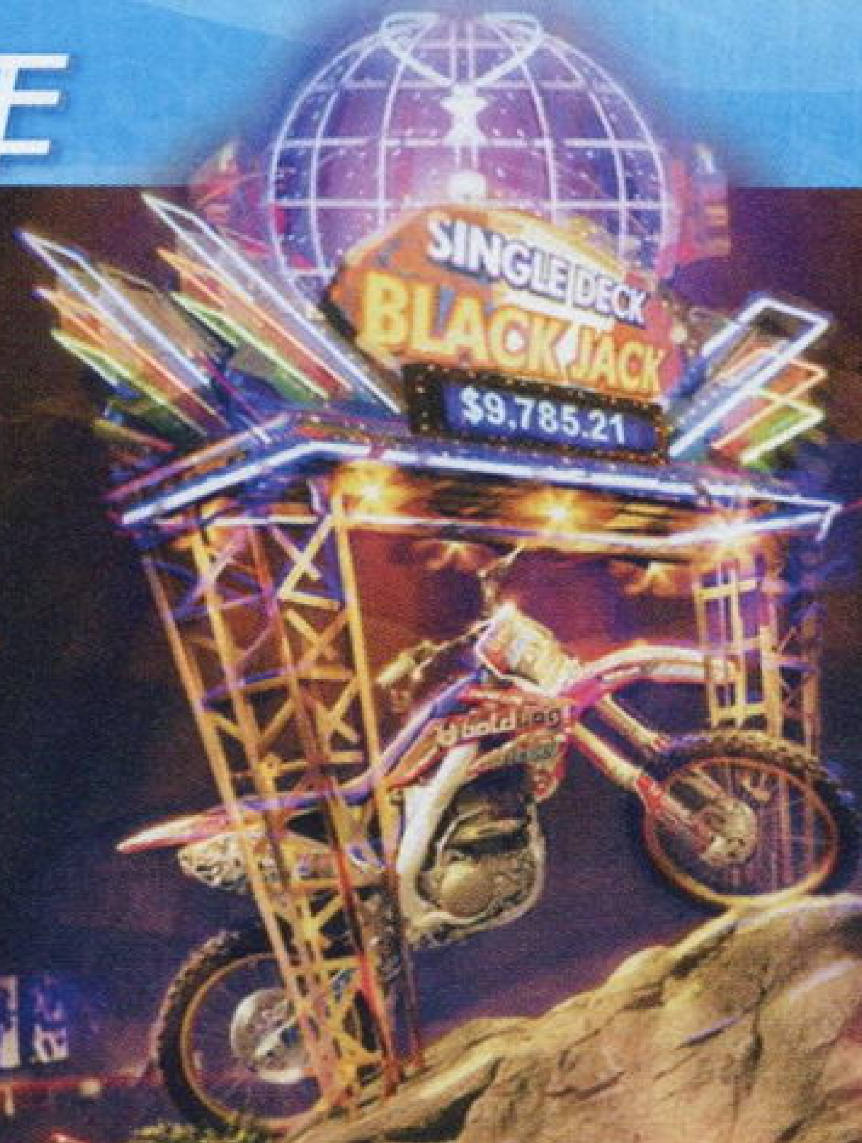
◀《废墟的肖像》中的乔纳森

▼《废墟的肖像》中的夏洛特









在玩过《失落的星球 2》之后，Capcom 的支持者们对这个迟迟不出的《丧尸围城 2》也不禁心怀疑虑：难道要雷？请大家记住 Blue Castle 这个名字，本作是由这个加拿大公司开发的。看起来前两年本作的开发确实遇到了一些困难，但 Capcom 经过《生化尖兵》、《暗黑虚空》的失败后已经意识到问题所在。据本届 E3 展上的表现来看，本作的素质不会低！当然更令人高兴的是，本作的发售日已经是板上钉钉了，72 小时地狱行等着你的参与！

文 纱迦 美编 NINA

DEADRISING 2

丧尸围城2	Capcom	动作
多机种	DEAD RISING 2	美版
	预定2010年9月28日 1～4人	售价未定
	对应机种为PS3、X360	

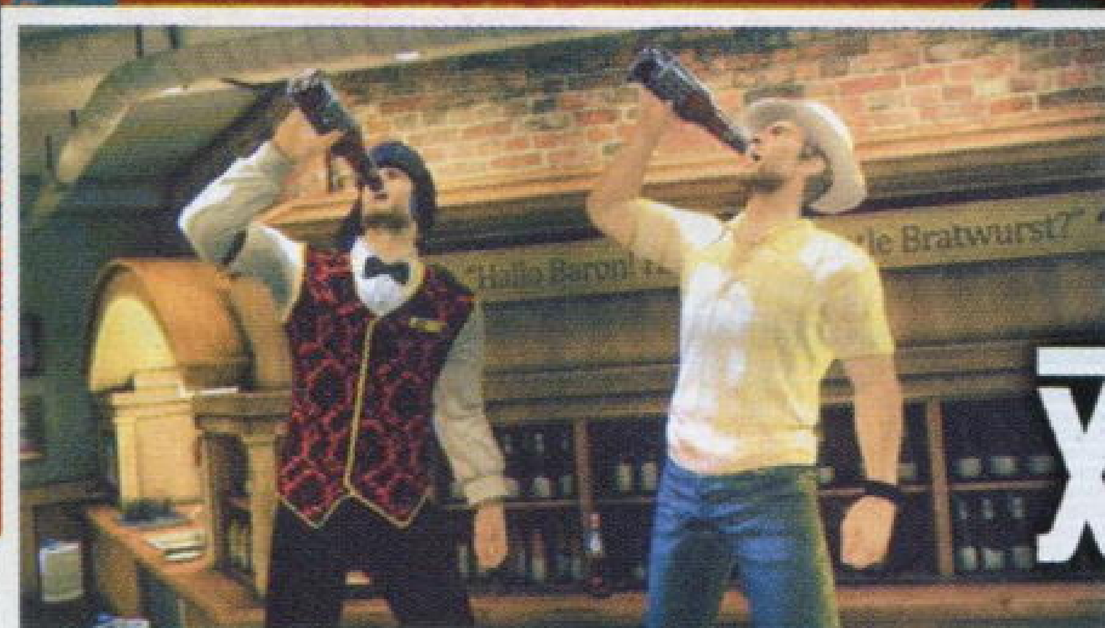
史黛茜 STACEY

恰克和凯蒂逃难时认识的神谜女性，自称属于一个名为 CURE 的组织，该组织号称要捍卫丧尸的生存权利。她告诉恰克不少有关 Zombrex 的情报，可以说是凯蒂的救命恩人。

完整故事梗概

之前官方曾放过出本作的故事简介，不过当时有很多谜团没有说明，现在终于有了完整的故事介绍。

1 代的故事发生于美国某城市的一个商业区：维拉米特。1 代的故事结束之后，丧尸感染不但没能被扑灭，反而愈演愈烈，波及到全美各地。不过强大的美国人民也找到了对付丧尸的方法，成功地将丧尸群抑制于特定地点。故事的主人公恰克·格林和他的女儿凯蒂是数年前拉斯维加斯的丧尸爆发事件的幸存者，在这起事件中虽然两人保住了性命，但凯蒂不幸被丧尸咬伤，必须每 12 小时注射一种名为 Zombrex 的药品才能避免变成丧尸。恰克是一名赛车手，他的收入已经不能支付高昂的药费。为了赚到更多的钱，他参加了全美著名的真人秀电视节目 "TERROR IS REALITY"（真实恐惧，简称 TiR）。这档节目要求选手在已变成丧尸乐园的内华达州著名赌城"幸运市"（Fortune City）里待上 72 小时，如果能坚持下来就能获得巨额奖金。为了爱女，恰克只能拼了！



双人合作，四人对战！

《丧尸围城》1 代有一个非常著名的成就：生存 7 天。游戏中两小时为一天，因此该成就要求玩家生存 14 个小时。由于该模式不能中途存档，因此难度很大。不过与其说是难度大，倒不如说是太过无聊。但是如果能和朋友一起双打的话，无聊的感觉是不是会大幅下降呢？

OK！本作的最大进化便是加入了双人合作模式！从实际试玩的情况来看，双人合作很有乐趣，可以互相配合着屠杀丧尸，也可以分头行动来个屠尸比赛。更有趣的是游戏对双人合作进行特别的设定，双人时会出现一些单人游戏时不会出现的特殊要素，例如 1P 以特别的道具吸引所有丧尸，而 2P 趁机在背后捅刀子等等。双人合作时目前只能选择两个恰克，不知正式版能不能多一些角色选择，不过玩家可以详细设置恰克的服装，其中不乏一些搞怪服饰。本作的故事模式就支持双人合作，故事进度由 1P 决定，加入的 2P 可以保留游戏中获得的经验值以及解开的隐藏要素。

除了双人合作外，本作还支持四人对战。本作的对战并不只是像乱斗游戏那样互相攻击，而是在一片区域内互相拆台，看谁能生存到最后。这个模式玩起来欢乐无限，但比较令人担心的是通过网络进行联机时游戏是否还能维持单机时的同屏丧尸数呢？无论是降低丧尸数，还是降低游戏帧数，都会令乐趣损失不少。

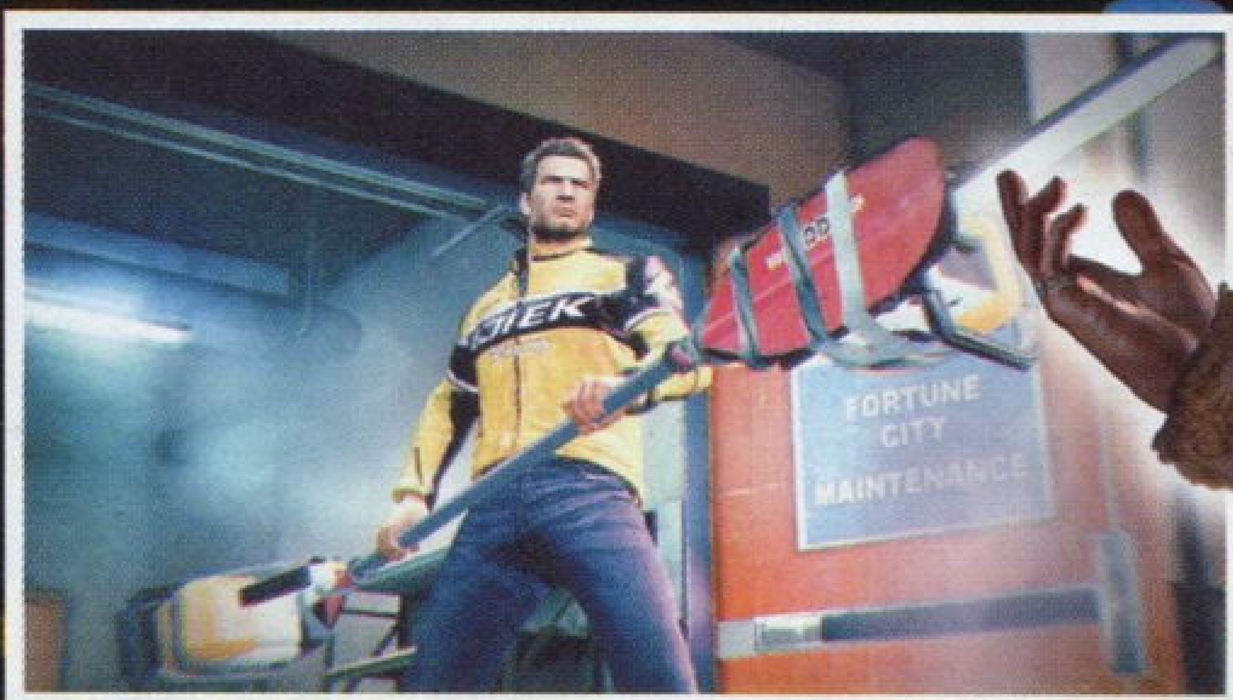


武器组合系统的详情

本作从刚公布开始，就已经明确表示，本作的系统核心是武器组合，简单地说就是你可以把两种不同的物品组合起来攻击敌人，例如之前演示过的摩托车上绑电锯。不过玩家对于这个系统始终持有疑虑。如今通过试玩我们终于知道了该系统的详情。

首先你可以尽情尝试各种组合，不过由于在游戏中登场的物品实在太多了，自己一一尝试的话效果不佳。游戏中内藏有多种提示，其一是升级，级别提升之后，你可以获得一些强大的武器。其二是卡片，在场景中隐藏着不少卡片，这些卡片的一大功能就是告诉你某种超级武器的组合方法。其三是阅读海报和书籍，这上面也会有关于武器的只言片语。像在试玩版的赌场中，有一张海报上就透露了火焰喷射器的制作方法：往水枪里灌汽油。

本作的武器组合系统异常强大，不要以常理来推测，游戏中的组合实在是光怪陆离，例如往拳击手套上绑匕首、煤气罐外钉钉子等等。各种夸张甚至荒谬的组合定然能让你会心一笑，而这些武器存在的惟一价值就是帮你更快更爽地屠杀丧尸。





限时求生之旅

和1代一样，本作同样采用即时时间制，你在进行任何行动时，时间都会不断消逝，达到规定的时限之后根据你的经历，就会进入不同的结局。这也使得玩家一周目游戏就想完美是不可能的。当然你重新开始游戏时可以继承不少东西，也有一些特殊奖励。试玩版没有存档的功能，我们希望本作不要再像1代那样只准备一个存档了。

本作的冒险舞台比1代要大很多。1代只是一个商业区，而本作是一座集赌场、度假村为一体的超级赌城。在试玩版中有两片区域可以行动，一个是玛雅主题的尤卡坦赌场，这个地方在现实生活中是真实存在的，只不过是在拉斯维加斯。另一个是名为皇家同花顺广场的购物中心，单是这个区域，便已经远胜1代的购物中心了。



本作引入了金钱的概念。尽管城市里只剩下极少的幸存者，不过金钱依然可以用来购置不少有用的东西。本作中登场的枪支会比1代多，而且操作方法也有改变，这次可以像射击游戏那样边跑边开枪了。不过由于枪支过于强大，游戏中会对枪支进行一些限制。另外本作与知名成人杂志《花花公子》进行了合作，所以这次在游戏里还有更多乐子等着大家，你懂的。

TK

全美著名真人秀电视节目“TERROR IS REALITY”的主持人兼策划者。他只需只言片语，就能轻易煽动民众的狂热情绪。为了让自己的节目更受欢迎，他可以不择手段。

《丧尸围城 2 CASE 0》

之前公布的《丧尸围城 2 CASE 0》在E3展上提供了可试玩版本。这个游戏实际上是2代的序章，交代了恰克和凯蒂数年前从丧尸爆发事件中幸存的故事。本作为X360独占的下载游戏，定于8月推出。

故事的一开始，恰克和凯蒂驾车来到一个名叫Still Creek的小镇加油。此时恰克的妻子已经死于非命，凯蒂也被咬伤。眼看就能逃出生天了，恰克的汽车却被人偷走了，更糟糕的是凯蒂的药也放在车上，这下子也没了。

游戏开始之后，我们出现在加油站旁边的商店里。一开始按照游戏的提示将钉子和棒球棍进行组合，就得到了一件杀尸利器，这也是2代的重要要素之一。游戏的第一个任务是冲到大街尽头，从一辆翻转的救护车里找到药品。出门之后，你会看到比1代多得多的丧尸向你扑过来，你要做的惟一事情就是挥动棒球棍杀出重围，冲到救护车里找到药品之后再返回给凯蒂注射即可。游戏画面比起正式的2代来有所差距，当然也有可能是试玩版的原因。

作为下载游戏，《丧尸围城 2 CASE 0》的内容不会太多，但也够你玩上几个小时了。而且你在本作中获得的经验值可以完全保留到正式的2代之中，当然PS3玩家就不用想了。



凯蒂 KATIE

恰克的爱女。在丧尸爆发事件中不幸被咬伤，需要每12小时注射一次Zombrex来抑制丧尸化。恰克为了她可以赌上一切，两人的父女亲情令人动容。

GOD OF WAR GHOST OF SPARTA

揭示 斯巴达之魂 黑暗过去的惊异之旅

在取得《战神III》白金奖杯后，可以获得一条神秘的信息，一个名为spartansstandtall.com的网站，直译过来就是"斯巴达人站在高处"，后来由该网站公布的系列新作，也就是很多人已经知道的PSP版新作《战神 斯巴达之魂》。本作依然由开发PSP版第一作《战神 奥林匹斯之链》的Ready at Dawn工作室负责，制作人对于本作可谓信心十足。在本次E3展上，不仅公布了一段概念预告片，而且非常厚道地提供了一段可以进行20分钟左右的试玩DEMO，新内容新信息满载，对于奎爷的信徒来说，PSP版新《战神》可以说有了更多不可不玩的理由。现在就一起来了解一下战神的新冒险吧！

文 胜负师　美编 NINA

战神 斯巴达之魂	SCE/Ready at Dawn	动作
PSP	God of War: Ghost of Sparta	美版
	预定2010年第四季度　1人	价格未定
	对应周边未定	对应玩家年龄未定

故事背景猜想

《战神 斯巴达之魂》没有以序号为标题，又是在掌机平台上推出的作品，可以说这是系列的又一款外传作品，副标题"斯巴达之魂"了解《战神》的玩家应该都不陌生，这是奎托斯的绰号。官方对于本作的背景描述非常笼统，大致就是说"奎托斯为了摆脱自己的噩梦，必须展开新的旅程，前往失落世界的原点，去寻找期待已久的答案，了解自己黑暗的过去。他将用神兵雅典娜之刃，去战胜并消灭神话世界中的怪物和不死军团，穿梭险恶的地形与致命的机关，独自一人完成残酷的冒险……"说了和没说差不多。

不过根据游戏所透露出的线索，本作的故事应该发生在一代和二代之间，因为二代与三代之间没有缝隙，而奎托斯获得雅典娜之刃是在一代的结尾处，也就是说，这个外传的故事主线很可能是奎托斯成为新战神之后，私下凡间，调查自己的过去。在游戏的标题图中，水中倒映出的是少年时代的奎托斯，因此"过去"将是本作剧情的关键词。

奎爷此次的目的地是怒海之上的巨大神殿，而这居然就是失落的古代文明"亚特兰帝斯"之所在。试玩版最开始的场景正是亚特兰帝斯海岸，乍看之下与初代一开始非常相似。亚特兰帝斯是传说中的大陆，有着不可思议的超级科技与文明，它是怎么和奎托斯的过去扯上关系的呢？这恐怕就要问万能的编剧了。随着续作和外传数量的增加，系列原本并不复杂的故事也变得更具阴谋格调，相信本作会为《战神》的故事增加更多枝叶，当然，也可能是更多的BUG。希望是前者吧！

Ω 技术表现 Ω

经过了《战神III》至高的视觉冲击，PSP的画面再出色也有限，所以本作的画面水准自然不能以神机的标准去衡量。可以肯定的是，从实际试玩来看，本作依然称得上是目前PSP画面的标杆级作品，以奎爷在DEMO中的首次亮相为例，精细的建模和表情刻画就已直逼二代的效果，与《奥林匹斯之链》相比，技术方面有显著的进步，特别是链刃挥动时的轨迹，不再是有棱有角有的，已经处理得相当圆润，景物的贴图与质感也相当到位。正式版如果还能有所优化话，应该会更加接近PS2版本。

快速运动的画面流畅度和稳定性都还不错，不过运动画面常见的问题如"垂直不同步"、"画面撕裂"等也没能完全避免，但并不算突出，不影响正常游戏。

无论是色调还是整体氛围，《战神 斯巴达之魂》力求展示出玩家熟悉的状态，哪怕你在画面中看不到奎托斯，也会觉得这是《战神》的某个场景，而远景中惊涛骇浪、雷电交加的气势也相当不俗，配合耳熟能详的主旋律和雄壮的配乐，将气氛进一步烘托。可以这么说，在艺术环节上，无论是在哪台主机上登场，《战神》都不会让我们失望。



▲《战神》的场景设定原画还是那么漂亮，真想来一套好好收藏。



◀技术上的进步让奎托斯的动作更加流畅。

Ω新动作新武器

奎托斯的动作与《奥林匹斯之链》非常接近，基本上还是以二代为蓝本的，比如开箱子还是用双手，而不像三代那样单手耍帅。主武器依然是雅典娜之刃，招式方面没有太多调整，不过新投技设计得还不错，只见奎托斯把一个小杂兵推倒在地，骑在他身上先用双拳猛捶对方的那张丑脸，再一刀插入这个倒霉蛋的肋部，用力一扯，留下的便是两截分了家的尸体，看着非常解气。使用空中投技时，奎爷可以和敌人一起落到地面，之后便转化到这个新投技的动作。另外，和三代一样，奎托斯推拉物体的动作明显加快，可以节省不少的解谜时间。

对于玩家来说，新武器显然是最重要的关注点之一，目前已经公布的新武器有两种，一种叫“亚特兰帝斯之眼”，和亚特兰帝斯的传说一样，这是件火星科技般的射击系武器，像拳套一样套在一只手上，可以发射镭射光线，虽然攻击距离不算太远，但可以一次打击多个目标，杂兵在亚特兰帝斯之眼的照射下，两三秒间便化为了灰烬……如果这件武器可以随意使用的话，未免也太霸道了，很遗憾，使用“亚特兰帝斯之眼”要耗费魔力，也就是说，它是本作中的新魔法。真正的新武器很有意思，是大家非常熟悉的斯巴达人的标准武器——长矛加盾牌，奎托斯可以举着盾牌慢慢向前移动，可轻松防御弓箭、飞刃等攻击，而长矛的攻击距离相当惊人，投掷动作投出的是一道红光，几乎能当弓箭来使用，盾牌也可以敲击敌人，很有斯巴达勇力攻防一体的感觉。只是相比链刃的刚柔并济，矛与盾无论是启动速度还是打击面都要逊色一些，前后都有敌人的情况下会显得比较被动，另外，一些强力攻击也是不能防御的，虽然武器造型抢眼，但使用上还是有一些局限性。





亚特兰帝斯之眼



斯巴达长矛与盾牌

Ω场景与敌人

因为这一次的战场搬到了神秘的亚特兰帝斯，所以“水”是初期场景的主题，但进入室内之后，还是可以看到“《战神》系列”传统的神殿、寺庙等场景。亚特兰帝斯内部的场景变换也比较丰富，有被冰雪覆盖的城市废墟，还有岩浆滚滚的危险地带，让人联想到一代中燃烧的雅典城。





至于敌人方面，像蛇发女妖、鸟妖、独眼巨人、米诺牛这样每代都有的敌人，都有全新的造型，其中米诺牛的变化最大，浓密的兽毛凸显其野性，一柄巨大的钢刀又显得异常凶残，可以说是系列中最具霸气的米诺牛形象。试玩版中出现最多的，是一种手拿钢叉、长有脚蹼的新敌人，估且先把他们叫做亚特兰帝斯卫兵吧，这种杂兵有着两栖动物的特征，在亚特兰帝斯海岸和城市内部都会大量出现。



■新BOSS大海兽的设定图，游戏中的样子比这更恶心更欠扁。

玩家们非常关心的新BOSS，目前只公布了一个——长相怪异的大海兽。在船上移动的阶段，就会有一些巨大章鱼的触手干扰奎托斯，但真正遇到BOSS真身的时候，却发现这个怪物并不是章鱼的形象，长着鲨鱼的脑袋，蜥蜴的四肢和尾巴，有四只眼睛，胸口和腹部还有几个洞，里面会伸出章鱼的触手疯狂抽打我们的奎爷，BOSS的长相可以用“恶心又欠扁”来形容。这是玩家进入亚特兰帝斯的第一块拦路石，必须将其一脚踢飞！

Ω整体展望

现在离《战神Ⅲ》推出还没过去多久，想在高清平台再看到奎爷的雄姿，那可能得是两三年后的事儿，以PSP版解解渴也是不错的选择。但对于每作都深入玩过的真饭来说，有PS3版在前，PSP版新《战神》自然就“表示压力很大”了。从目前来看，制作组走的是一条极为保守的道路，这的确是原汁原味的《战神》，但对于系列铁杆来说，并没有看到多少进步与突破。以BOSS战为例，大海兽的造型的确有点新意，但攻击手段乏善可陈，解决BOSS的QTE从镜头运用到动作设计，都还停留在二代的水准，可能很难调动起老玩家的激情。



当然，对于不太熟悉《战神》，或是以掌机为主的玩家来说，能够在PSP平台上玩到画面如此出众，气势如此磅礴的游戏，或许还是会感到心满意足的，只能说起点不同，视角不同，那么期待度自然也就有很大的差别了。



说是这么说，但我想“《战神》系列”的粉丝们还是不会错过这一次的亚特兰帝斯冒险的，哪怕只是当成剧情补完，体验一下也是值得的。个人惟一的希望是游戏的流程长度能够再厚道一些，《奥林匹斯之链》不到三小时的流程实在太不过瘾啦！

入口2	Valve	主视角射击
多机种 Portal 2		美版
预定2011年内发售	1～2人	59.99美元
对应平台为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

游戏史上的

在大作林立的2007年，获得业内最多权威大奖的游戏不是《光环3》、《使命召唤4》等销量过千万的超大作，而是一个实验性质的附赠游戏——《半条命2橙盒版》中附带的《入口》。这是一款由几个学生开发的游戏，因为被Valve看中才得以发行。结果它那神奇的创意与匪夷所思的游戏方式获得了业界的强烈好评，捧走了70多项业界大奖，其中包括30项“年度最佳游戏奖”，堪称游戏史上的第一黑马。如今Valve要将口碑化为商业利益，《入口2》将会是一款以次世代游戏标准价格单独销售的完整作品，开发周期将会长达3年。在前作中初试啼声的“入口”概念全面完善改进之后将会有怎样的魔力?

文 星夜 美编 NINA

PORTAL 2

IGN：“最佳PS3游戏”、“最佳X360游戏”、“最佳PC游戏”

GameInformer：“E3 2010最佳游戏”

STILL ALIVE

在本作中Valve对Chell的形象进行了重新设计，这张设定图就是本作中Chell的大致形象。

玩过前作的玩家相信都会记得结尾那首《STILL ALIVE》，而正如歌名暗示的那样，前作的主要反派——人工生命体GLaDOS（“基因生命体及磁片操作系统”的缩写）仍然活着。虽然它在前作中被炸成了碎片，但在本作中通过重启修复而复活，而前作的主角Chell再次被关了起来，并在某种冬眠装置中沉睡了数百年。

■经过了数百年后，充满冰冷金属感的实验基地也长出了绿色植物。

当Chell再次醒来时，Aperture Science的研究基地已经面目全非。大爆炸的几百年后，人迹罕至的巨大实验园区里已经是一片破败景象，实验舱体生锈腐烂。但是在这个几乎没有其他生物存在的世界里，还有另外一种生命体的存在——前作的最后一幕无数“人格内核”苏醒，他们在实验园区里生活了几百年，那里已经是他们的世界。“惠特利”就是这样一个人格内核，在本作中，它将会成为你的指南者。

人格内核没有四肢，他们只能在实验室天花板上的轨道不停滑行。但是惠特利已经厌倦了几百年来一成不变的移动路线，他想要从天花板上跳下来，但是它担心掉下去之后会一命呜呼。所以它把在下方熟睡的Chell唤醒，要求Chell将它接住。可惜Chell连这么简单的事都没办好，惠特利直接掉在了地上——还好它的小命还在。惠特利把Chell骂了一顿，不过最终还是原谅了她——只有通过她，它才能去到以前没去过的地方，Chell的双手就是它的新落脚点。

头号黑马归来！

◀泛着蓝光的机器人惠特利将会是玩家的好帮手。

▶精巧的关卡设计是《入口2》最大的特点。

老对手，新伙伴

喋喋不休的惠特利将会给游戏过程带来很多笑料，同时它也是一个十分实用的工具。比如Chell可以将惠特利插到实验室的一些插槽里，使其连接主计算机，打开路障。惠特利还会提供关于场景解谜的重要提示。比如进入到一个大型圆柱形房间，前方的道路被断壁残垣挡住。在房间里会发现很多开关，惠特利提醒说，只有为逃生舱供电的开关才能按，但如何在几百个按钮中找到供电开关呢？Chell将惠特利插到了一个插槽上，惠特利连接主计算机，将可造成负面影响的设备关闭。这时才发现，下面的地板其实是一个电梯，整个楼层开始向上升。这时周围的开关全部打开了，惠特利意识到自己可能开错了开关，它拼命的搜寻破译将电梯停住的密码。

当电梯终于停下来时，来到了一个看起来很熟悉的楼层。庭院里已经长出了草木，在那里赫然是一个熟悉的身影——GLaDOS的躯壳。当Chell走向前去的时候，GLaDOS在一团火花与碎片中觉醒了。

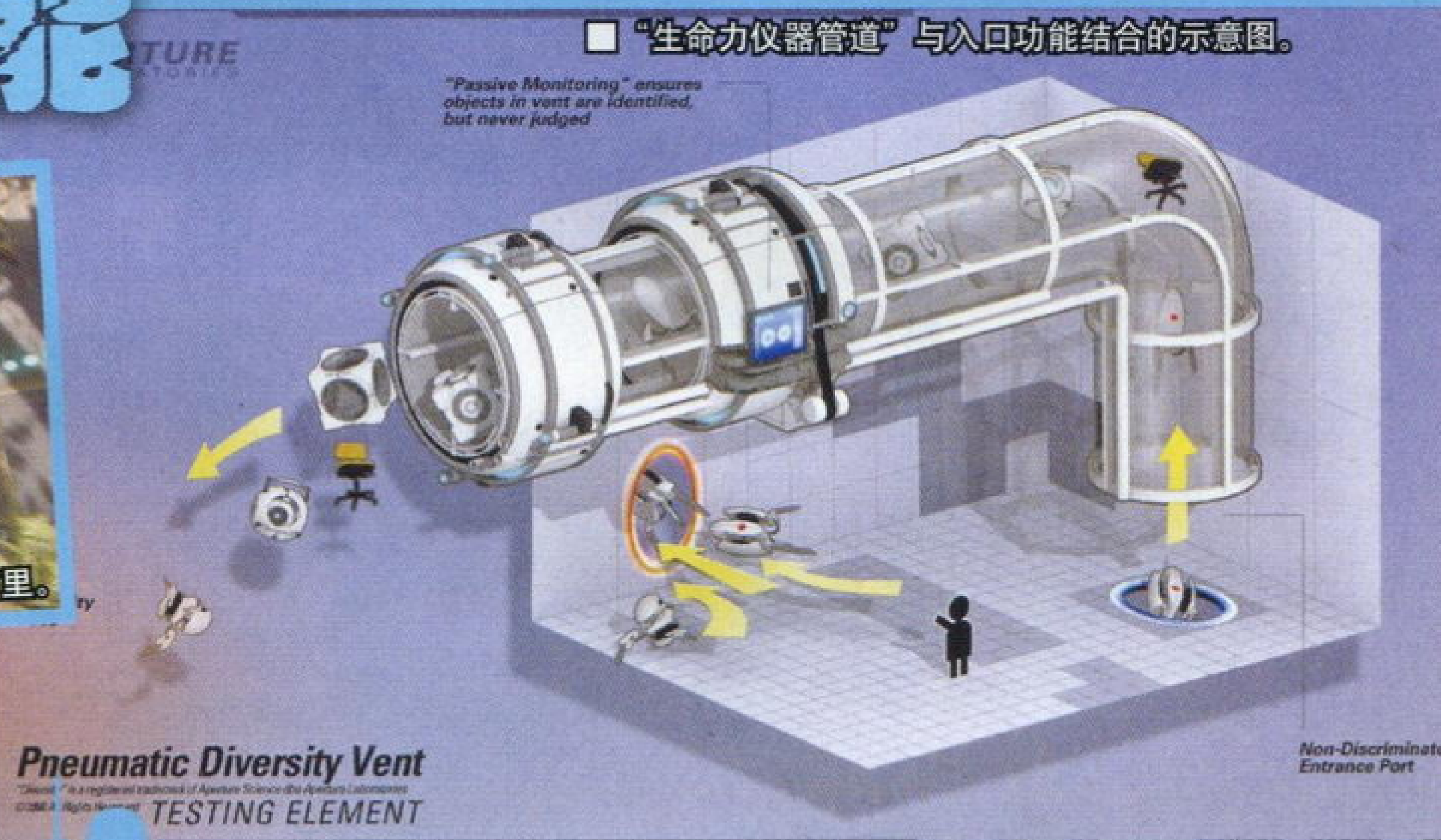
"……哦，是你啊！好久不见。近来如何啊？死后这段时间里我真的忙坏了。你知道的……不就是你杀了我吗？"GLaDOS用嘶哑而粗暴的声音骂道，每一个句话里都充满了怨恨。

简单创意，无穷可能

《入口》的主要游戏方式是通过"Aperture Science便携入口设备"在任意物体表面打开两个口，这两个入口通过时空蛀洞连接起来，从一个入口进入，就会从另一个入口出来。这种基本游戏概念的巧妙应用产生了变化无穷的游戏玩法。本作将会有更多有趣的物体可以让玩家打开"入口"。比如在"生命力仪器管道"底部打开入口，然后在另外一个炮塔机器人的下方打开入口，炮塔机器人就会被吸到管道里。而在一个堆满各种物体的试验舱里打开入口，将其与通风管的入口连接，通风管的强大吸力会在房间里产生漩涡，将各种碎片都卷入其中。传送带也是本作的另外一个有趣新要素。将传送带与入口结合，可以用来将Chell或物件传输到原本无法抵达的地方。



■通过"入口"将敌人吸到管道里。



■"生命力仪器管道"与入口功能结合的示意图。

神奇的物理涂料

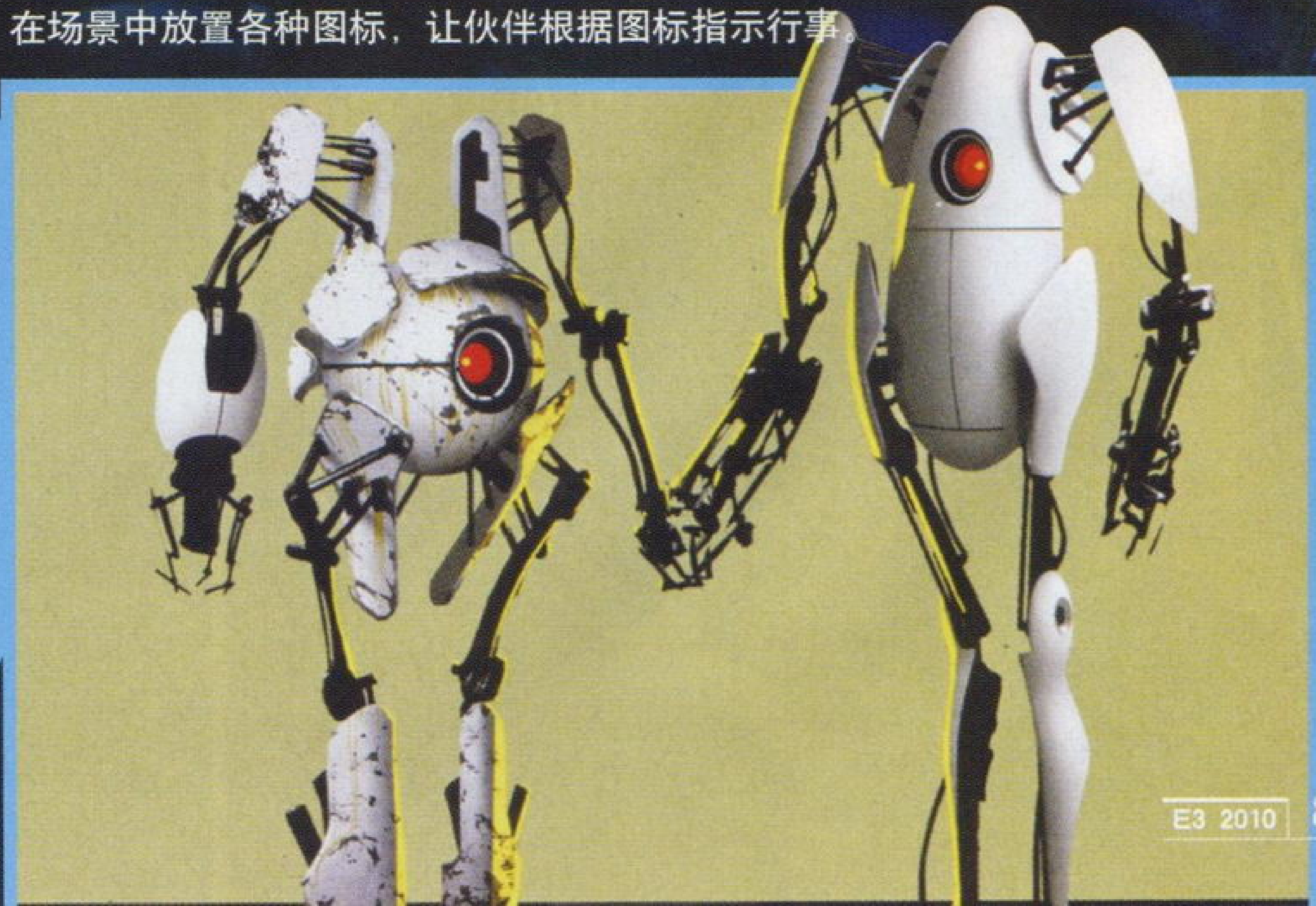


"物理涂料"是本作的一个重要新概念。这是一种光滑的彩色液体，根据不同的颜色有着不同的物理属性，在各种物体表面涂上这种颜料，就会使其具有相应的物理属性。比如走在橙色涂料的表面上就可以加速，涂上蓝色颜料后其表面就会具备与蹦床一样的特性，在两面平行的墙面上涂蓝色涂料，就可以在两面墙壁之间来回弹跳，从而由低处弹向高处。只要将涂料管的下面打开一个入口，再在想要进行涂抹的墙壁上打开另一个入口，涂料就会自动洒在这面墙壁上。

雌雄机器人

本作加入了多人合作模式，但在该模式中并非扮演Chell，而是本作的两个新角色：用人格内核与炮塔机器人结合改造的两足机器人，分别为磁性与雄性。

本作的双人合作模式有完整的剧情，而且与单人模式的剧情息息相关。在该模式中，两个玩家各自拿着一个入口枪，可以穿过由伙伴创造出来的入口。玩家要注意时刻与伙伴进行交流。双人模式可以用线下分屏的方式进行，线上双人模式也提供了画中画功能，可以在小画面中看到伙伴的游戏情况。你可以在场景中放置各种图标，让伙伴根据图标指示行事。



Sucker Punch开发的《无名英雄》销量将近200万套，主人公柯尔与德雷克一样，已经成为PS3的标志性人物之一。索尼当然不会轻易放过这样一个前途无量的品牌。《无名英雄2》在E3展期间正式公布，Sucker Punch表示他们的目标是实现一次翻天覆地的进化——就像从《未知海域》进化到《未知海域2》一样。

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

无名英雄2	SCEA/Sucker Punch		动作
PS3	inFamous 2		美版
	预定2011年内发售	1人	59.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定



超级 超级英雄

前作的反派人物凯斯勒穿越时空回到了过去，他的目的是策划柯尔与实力深不可测的“野兽”（The Beast）之间来一场终极对决。结果，前作所发生的所有事件都成为凯斯勒的阴谋，从柯尔获得超能电力，到他女友的惨死，都是为了让柯尔经历磨练之后变得更强，最终具备与野兽对抗的实力。然而凯斯勒的计划出现了偏差，柯尔还没有练就足够的实力就提前遭遇野兽。结果在这场战斗中柯尔差点丧命。

被野兽打败后，柯尔离开了帝国市，他要将自己磨练成超级超级英雄。于是他一路往南，来到了“新马莱斯城”（New Marais）。让柯尔获得超能电力的辐射球就是由该城的神秘组织First Sons开发，柯尔希望能通过他们强化自己的超能力。然而新马莱斯城已经被自称“民兵”的组织所控制，他们装备精良，在领袖Bertrand的带领下，提倡“人类净化”，将那些拥有超能力或者变异的人类赶出新马莱斯城，他们认为只有这样才能保住自己的城市，而拥有超能力的柯尔自然成为了他们的眼中钉。而除了民兵组织外，实力强大的野兽也在步步逼近……

> “野兽正在逼近，这就是本作中让人把心悬在嗓子眼的地方。”
> ——制作人Brian Fleming





南部新天地

柯尔·麦格拉斯

虽然形象与前作完全不同，但本作中的柯尔与前作主角确实是同一个人。Sucker Punch希望对《无名英雄》进行彻底的改造，而这种改造就从主角的形象开始。本作的柯尔形象阳光，更像一个跑酷运动爱好者的应有造型，与前作中留个光头的阴沉形象相比，简直是脱胎换骨。而且就连他的配音演员也换了个人。对于改变主角形象的理由，本作美术指导Mathias Lorenz说，他希望玩家能更容易与主角产生情感共鸣。柯尔的新形象参考了托尼・霍克等现实世界中的极限运动明星。

扎克

前作的重要角色扎克也会在本作中归来，他的形象同样发生了彻底的改变，不过粗鲁而喧哗的个性不变，配音也和前作相同。在本作中，他的作用将会更为重要，会为柯尔制造各种实用的道具，帮助他解决难题。

■本作中玩家将会遇到更困难的道德抉择。

本作的新舞台"新马莱斯城"是一座根据美国新奥尔良市制作的城市，与帝国市相比，新马莱斯城更像现实中的大都市，表现出更明显的文化多样性与丰富的建筑风格，每个地区都给人完全不同的视觉感受。由于技术上的进化，街道上同屏出现的人数更多，更有大都市的活力感，而且同屏发生的事件也会更多。

前作中大量使用了漫画的方式表现剧情，虽然效果也算不错，但难免会有较为廉价的感觉。而本作中也有部分使用漫画表现的剧情，但是会更多地采用大魄力的过场动画，尤其是在人物刻画方面，会通过精美的即时演算过场动画和电影般的镜头带来更强烈的视觉享受。

在很多游戏续作中，已经获得强大力量的主角通常会经历某个灾难性事件，然后失去了所有能力，再从头开始获得新能力，这样才能经历与前作相似的能力进化过程。但在《无名英雄2》中，玩家一开始就拥有了前作末期的能力，虽然部分能力可能与前作中有所不同，但可以肯定的是从玩家进入游戏的那一刻开始，就已经是个超级英雄，而本作描述的是他从超级英雄成长为"超级超级英雄"的过程。

■新马莱斯拥有风格多样的建筑物，各个地区都有其独特的视觉特征。

超能进化

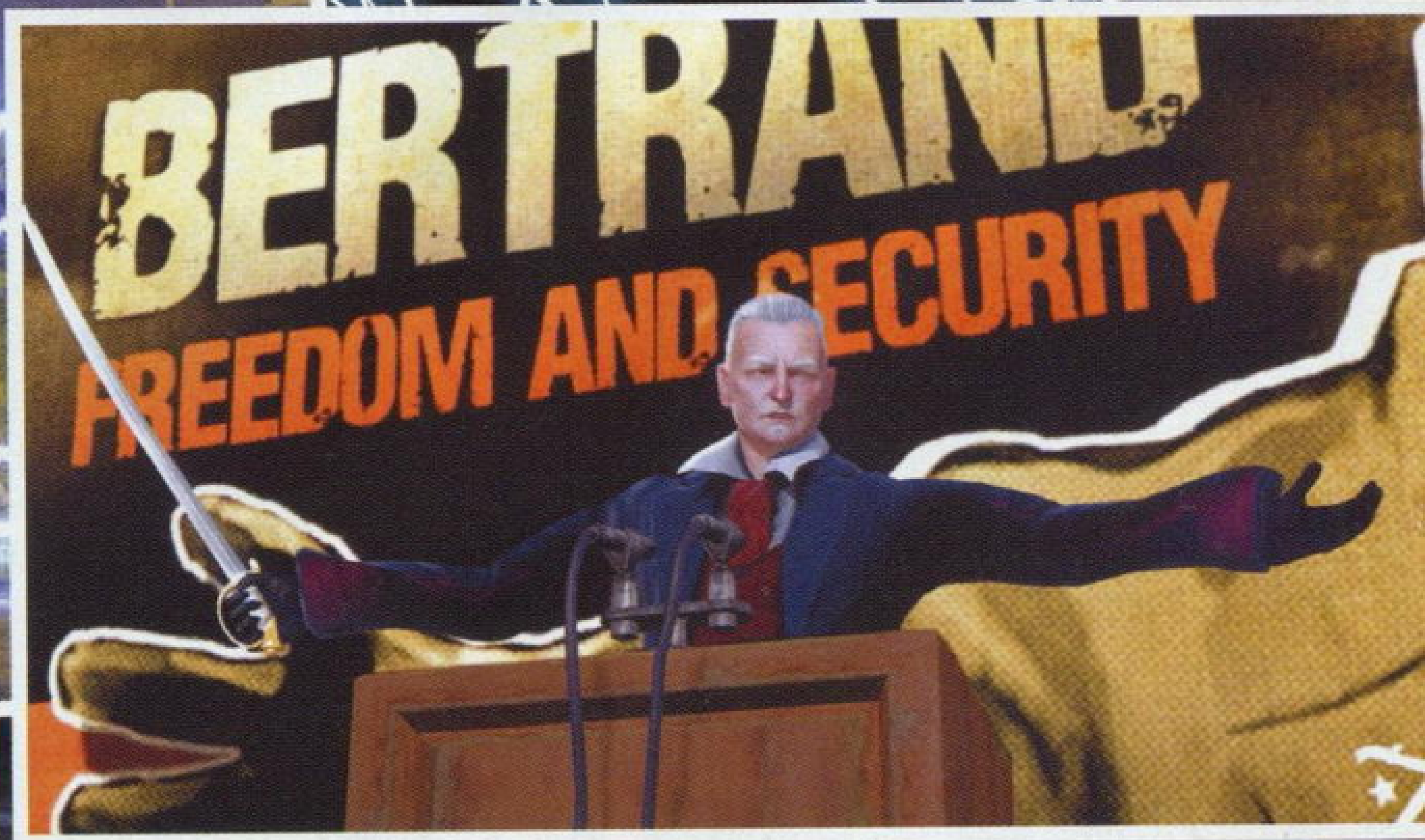
E3的DEMO一开始，Bertrand在重兵守卫下向一大群人发表演讲，而在人群中赫然出现了柯尔和扎克的面孔。在Bertrand发表演讲时，大群类人型怪物袭击了新马莱斯城。这些怪物长着爪状的四肢，身上到处都是长满獠牙的血盆大口。柯尔立即投入战斗。本作将会更加强调近距离战斗，Sucker Punch表示这是为了让玩家近距离地感受超能力的力量感。一些很普通的武器将因为柯尔的电能而变成强力武器，比如金属管和大型音叉，在通电之后将成为致命武器。用这种音叉可以叉住敌人的脖子，在空中甩一圈，然后在慢镜头的动作特写中用终结技将其消灭。

消灭了变异生物后，柯尔到处寻找Bertrand，他已经坐进豪华轿车逃走。柯尔立刻追了上去，这时可以看到他在本作中更强的移动能力，前作中能沿着电线滑行以及在空中短暂漂浮的能力仍然存在，他还可以沿着管道滑行。本作在场景的可破坏程度方面也大大强化，新马莱斯的很多建筑外都有大阳台，柯尔可以举起汽车砸向阳台，令整个阳台掉落。

柯尔终于追上了Bertrand，他将电流射入汽车天窗，而这时上空出现了武装直升机，将柯尔从汽车上击落，并朝向他发射火箭。要和武装直升机对抗，就要用到本作中柯尔的强力新技能："离子漩涡"，这是一种周身环绕着高压电流的龙卷风，可以将整片地方的敌人、汽车等都卷到空中，所到之处一片狼藉。用离子漩涡可以瞬间消灭直升机。


▲威力惊人的"离子漩涡"将带来强力破坏快感。

▼Bertrand是本作剧情的关键人物之一。



《街头霸王Ⅳ》的成功证明，即使是在21世纪10年代的今天，2D格斗游戏依然没有过时。受此鼓舞，Capcom让另一款经典2D格斗游戏也复活了！《漫画英雄对Capcom》虽然只出过两作，但是若算上Capcom出品的漫画英雄系列格斗游戏，系列数量在Capcom所有的格斗游戏中是最多的。本作集合了MARVEL旗下的美国漫画英雄和Capcom游戏明星，十年前我们看到这款游戏时还感觉其不符合中国国情，而十年后的今天这些美国漫画英雄们已经足以成为我们掏钱的理由了。从目前全球玩家的反应来看，本作没有理由失败，而它的成功必将开启2D格斗游戏的新纪元！

MARVEL® VS. CAPCOM® 3 Fate of Two Worlds



文 纱迦　美编 anubis

漫画英雄对Capcom 3	Capcom	格斗
多机种	Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds	美版
	预定2011年夏　1～2人	价格未定
	对应机种为PS3及X360	

美式漫画风格的精致画面

《街头霸王Ⅳ》的水墨片头让人感叹，如果实际游戏画面是这样就好了！《漫画英雄对Capcom 3》的片头具有浓厚的美式漫画风格，而实际游戏画面也是采用类似的风格！这回Capcom光凭画面就让所有玩家折服。

"《漫画英雄对Capcom》系列"的画面向来有过人之处，1代是全2D画面，2代就变成2D角色加3D背景，而本作则是全3D表现，但玩法还是2D的，具体可参见《街头霸王Ⅳ》。本作的制作人是《龙之子对Capcom》的制作人——新妻良太，《龙之子对Capcom》的画面毫无过人之处，因此只移植过Wii。而本作由Capcom得意的次时代引擎MT Framework制作，最近一款以该引擎开发的作品是《失落的星球2》。由于游戏同屏最多6名角色，对于该引擎而言真是轻而易举，可确保游戏始终在秒间30桢的

目前能玩到的版本已经让我们大为赞叹了，而Capcom更告知我们，这只是开发中画面。举例说，目前版本中的绿巨人动作比较僵硬，身上的光泽也不够自然，而在最终版本中会被调校得更加出色。目前所有的角色都不是最终的完成版，其中死侍的完成度是最高的。



系列回顾 《漫画英雄对 Capcom》

系列第一作诞生于1998年。虽然是第一作，但是之前Capcom已经推出过不少类似的作品，因此第一作的完成度就相当高。限于CPS2基板的机能，本作可使用角色只有15名，但相对地追加了20名援护角色，并有7名隐藏角色和BOSS级角色。莫莉卡、洛克人、名将队长等大批Capcom经典角色的加入令玩家欢呼雀跃，不过随机分配的援护设定令玩家非常不爽。



冲破天际的豪华出场阵容

对于一款格斗游戏来说，出场阵容永远是最抢眼的。本作收录了MARVEL和Capcom两家大厂的明星们，其影响力之大在同类游戏中无人可比。不过《漫画英雄对Capcom 2》为本作树立了一个标杆——56名可用角色。Capcom也没透露本作究竟能用多少名角色，只是含糊其词地透露说"会让大家满意"，据我们从官方资料中留下的蛛丝马迹来推断，本作可用角色应该在33名左右。

目前确认可以使用的角色有十名。Capcom方面是莫莉卡、隆、克里斯、菲莉西亚、但丁，MARVEL方面是美国队长、钢铁侠、金刚狼、死侍、绿巨人。不过在官网的人物剪影中我们还可以看到一些经典角色的身影，如春丽、万磁王等等。本作的最终BOSS将是邪灵(Dormammu)，这是一个强大得无与伦比的反派，由此可以推断出其对头——奇异博士(Dr.Strange)应该也会出现。

新角色使用感想

在最新的预告片中，最抢眼的莫过于但丁和死侍之间的对决了。但丁在游戏中的造型是《鬼泣 3》的，招式也差不多，而且还能耗费超杀槽变魔人。死侍（Deadpool）就是电影《金刚狼前传》中的最终 BOSS，不过如果你对他的印象仅限于这部电影那就大错特错了，在 MARVEL 的世界里这家伙后来活跃无比，他和 Cabel（《X 战警》里的独眼龙的儿子，曾于《漫画英雄对 Capcom 2》中登场）是好搭档。游戏中忠实再现了这家伙的全部动作，从各种超能力到挑衅动作，连他的瞬间转移能力也忠实移植了过来。但出于平衡性的考虑，如果你连用 3 次瞬移，瞬移就会失败并爆炸受伤。

这次加入的《生化危机》角色是克里斯，造型来自于《生化危机 5》。加入这么个角色有些让人吃惊，不过要知道在《漫画英雄对 Capcom 2》里就有吉尔登场。由于当时吉尔未出现过 2D 造型，所以在游戏中成了一个搞笑角色，她有召唤丧尸、着火丧尸、丧尸狗、丧尸乌鸦甚至追踪者的招式。而这次克里斯的造型忠实还原了《生化危机 5》的壮汉感觉，招式是以各种轻重武器来进攻，原作中华丽的体技也会在组合拳中登场。

进化之后的全新键位

《漫画英雄对 Capcom 2》采用的是六键制，6 个键分别是轻重拳、轻重脚和两个援护键，两个援护键分别对应三人组里未出场的两名角色。本作同样是六键制，但操作有了微妙的变化，6 个键分别是轻攻击、中攻击、重攻击、Exchange 和两个援护键。

新增的 Exchange 可以理解为攻击发起键。正常情况下以 Exchange 键配合方向可以将敌人打至左右版边或浮空，之后进行追打。以往的换人连续技本作依然保留，不过发动也要通过 Exchange 加方向来完成，而且对时机要求很高。如果你输入的时机不对，那么之后的追击也会落空。

援护键则是用来使用援护攻击的，这点和《漫画英雄对 Capcom 2》是一样的，而且同样分为对空、对地、飞行道具等多种类型。但由于试玩时间仓促，加上所用角色少，目前还不能详细列出本作系统的具体进化点。





系列回顾



《漫画英雄对 Capcom 2》

拥有 56 名可使用角色的本作绝对是格斗游戏史上的一座丰碑。游戏改为 3 人组队，取消援护角色，改为队友可以互相援护。虽然和《格斗之王》一样采用 3 对 3 的形式，但是游戏引入了交换援助、合体超杀、接续超杀等崭新概念，玩起来比《格斗之王》更加爽快。游戏系统的平衡性令人称道，而豪华的出场阵容更是令所有人心醉，在美国获得空前绝后的欢迎毫不稀奇。本作已于 Xbox LIVE 和 PSN 上推出高清重制版。

新旧系统大集合

作为系列传承的很多系统在本作中都被继承了下来，另外也增加了新的系统。最吸引人的当然是合体超杀了，不过如果不能很好掌握，有可能出现我方三人同时被敌方三人以超杀击中的杯具场面，一定要小心啊！

大跳和空中连续技	这是系列的代表系统，将对手浮空后以大跳进行追击。单用大跳也可以躲避敌人的追击。
按键型连续技	以轻中重的顺序出招即可使出的连续技，可以中途取消接必杀技或超必杀技，具体顺序因角色而异。
合体超杀	我方角色全部出场以超杀攻击敌人，画面效果华丽之极。
接力超杀	单一角色使出超杀的途中，可以换另一名角色出来接着放超杀。
体力回复	我方队员受到攻击时，所损失的体力中的一部分只要在后方待机即可徐徐回复。
复仇系统	本作的新系统，当我方3名队员只剩1人时，这名队员的攻击力会有所提升。

E3 2010
专题11
五花八门

关键词
PSN收费 | 最佳第三方
编辑选择 | E3之憾

文 纱迦 美编 一刀

CHECK 1 PSN的收费时代



很多人选择PS3的一大原因，就在于PS3联网免费。不过如今索尼宣布了收费服务PlayStation Plus，这莫非标志着PSN也要进入收费时代？目前官方公布的PlayStation Plus的服务主要有：

●在限定时间内免费试玩指定的完整版游戏

●免费下载指定的游戏和下载内容

●以优惠价格购买指定的游戏和下载内容

●有机会提前玩到未发售游戏的试玩版

美服订阅一年服务的价格是49.99美元，3个月服务的价格是17.99美元。其他服的价格与之接近。（更多详情，可参见本期的“游戏3.0”栏目）那么PlayStation Plus究竟值不值，它的出现是不是标志着PSN免费的时代已经结束呢？



不知大家听说过QORE没有。这是索尼两年前在PSN上创办的付费电子杂志，每期除了新作影像、业界访谈之外，也会送一些免费主题、免费游戏之类的礼物，而且还会不定期提供一些未发售大作的试玩版。

听起来是不是和PlayStation Plus很像呢？这个杂志刚创办的时候还是颇受关注的，除了本身的内容之外，著名美女玩家维罗妮卡加盟主持也是一大关键因素（“自由谈”里曾经做过她的介绍）。不过一年之后，用户发现QORE当初的承诺只兑现了一小部分，最诱人的“未发售大作的试玩版”事实上一年就提供了一个：《机车风暴 太平洋裂谷》。所以很多用户在期满之后都没有选择续订。

PlayStation Plus的当务之急其实应该是提高联网品质，如今却是走上了QORE的老路，我个人很怀疑索尼能不能说到做到。不过QORE毕竟不算是一个正式的官方产品，而PlayStation Plus是索尼目前主推的服务，两者的前景应该会有天壤之别。只是索尼近年来放的卫星也不少了，建议理性的玩家观望一下先。

PlayStation Plus听起来似乎和Xbox LIVE的金会员差不多，其实不然。PlayStation Plus与其说是增值服务，倒不如说是促销活动，它并不是像金会员的联机功能那样的“生活必需品”。PSN就算推出了PlayStation Plus，联机依然是免费的。所以对于广大PS3玩家来说，PlayStation Plus的出现，对生活没有任何影响。



◀本月港服PlayStation Plus的免费游戏之一：《ZEN Pinball》。



去年就有调查数据表明，微软仅仅靠着Xbox LIVE上的盈利已高达10亿美金，相比之下索尼的PSN却只有区区的1.8亿美金，尚不及微软收入的1/5。PSN开通时间晚于XBOX LIVE的确是原因之一，却并非是症结所在，缺少像金会员那样的收费制度才是令PSN盈利落后的始作俑者。况且，PSN的免费战略也未能做到尽善尽美，特别是网战速度更是令国内玩家为之崩溃，因此更多人还是宁愿选择花钱来换取更好的服务品质。于是，在免费了这么久之后，索尼终于也扛不住了，于本届E3公布了PlayStation Plus。PlayStation Plus所公布的众多功能与Xbox LIVE的金会员并无太大区别，维独缺少最重要的关于联网品质的加强服务，老实说从目前来看并不具有太大优势。但既然索尼已经步上了收费这条“康庄大道”，为了拉住用户也会下大力气改进PlayStation Plus，不妨暂且先观望一段时间再决定是否加入吧。



其实关于PSN收费的传闻早在索尼放出PS3的3.00系统升级文件时就开始有了，记得当初自己也收到了一封来自SCE香港分部的邮件。大意就是PSN将采取收费制度，具体怎么个收费法还未定，但PSN的基础服务依然保持免费（联机游戏对战依然免费）。不过这封邮件还是引起了不小的轰动，想不到SCE拖了那么长时间才正式公布。

此次PSN收费服务PlayStation Plus可以说就是变相的“金会员”，玩家可以更早地玩到各种DEMO、可以获得游戏内测的邀请、享受一些免费游戏与免费主题以及在限定的时间内免费试玩PSN上提供的完整版PS3游戏。这最后一条无疑是最吸引人的地方了。PSN上的完整PS3游戏并不多，不过推出此服务后想必索尼会加强PSN上的PS3游戏阵容。《GT赛车5》的发售日为2010年11月2日，如果索尼推出下载版，那么说不定“金会员”们在10月15日左右就能玩到了……于是攻略提前一期就能和读者们见面了（笑）。我个人对于免费主题也很有兴趣。由于一直在制作主题，对官方的主题更是如饥似渴，如果能提供给我专门的素材，我相信我会造福大众的……

索尼此次推出的PlayStation Plus服务完全是针对核心玩家，一方面使得核心玩家有了更好的待遇，另一方面也提高了PSN总体收入，毕竟单纯靠一些付费下载很难实现大幅盈利。不过我还是希望索尼能够抽出一部分资金来改善基础设施，起码得让联网品质变得好起来，这样才算是为玩家着想的态度。



相比微软的Xbox LIVE，索尼的PSN起步较晚，网络环境以及众多服务也做得不如对手完善。但即便如此，PSN仍然被很多玩家选择，特别是国内的PS3玩家，原因很简单，PSN的服务完全免费，玩家不需要为任何一款游戏的网络功能支付一分钱费用（DLC除外）。值得赞赏的是，SCE顶着对手的压力并将其坚持了下来，给万千玩家带来了实实在在的实惠。

虽然这两年PSN收费服务一直有传闻，但SCE需要一个契机来对外发布。本来以为索尼之所在要在本届E3公布PlayStation Plus，是在为《最终幻想XIV》开路，也是为今后展开各种更有针对性的服务做铺垫。但是没想到PlayStation Plus对于提高联网品质是只字未提。从官方公布的售价来看，PlayStation Plus倒也并非高不可攀，只是免费和优惠的内容都是指定的，不免让人有点心里没底。另外这项服务是按服务器分开的，按照过去的惯例，日服有独占内容，港服有中文内容，而美版肯定是内容最多、更新最快的，究竟选择哪一个服还真是需要认真考虑一下。



PlayStation Plus能否成功的关键，在于它的服务内容。如果PlayStation Plus所提供的内容只是从PSN已有的服务中切出去一块提供给少数人，那么不单是花钱的用户会觉得不爽，所有的玩家都会觉得不爽。比如《杀戮地带3》的DEMO，原计划是对所有人提供下载，现在变为先对PlayStation Plus用户开放，一个星期后再对所有人开放。这样的话就很令人不爽了。

如果要想让所有人满意，索尼需要准备足够多的内容，让PlayStation Plus用户切实感受到自己这笔钱掏得很值，这样也会让那些没有加入的玩家眼红，成为未来的用户。

在目前PlayStation Plus公布的内容中，大家最感兴趣的肯定是各种免费内容以及提前玩到的游戏试玩版，前者能让人觉得值回票价，而后者能够让人觉得物超所值！这两块内容的速度、数量和质量一定要跟上，否则PlayStation Plus的失败是可以预见的。不过即便如此，如果PlayStation Plus不能提供更优质的联网品质，它就永远是一个小众向的核心内容。

第三方群雄的E3表现

CHECK 2

本届E3最大的赢家毫无疑问地是任天堂，3DS大潮加上传统游戏的全面复苏，使得玩家将去年任天堂的拙劣表现忘得干干净净。第三方同样是精锐尽出，EA、UBI等传统欧美豪强大作连发，Capcom、SE等日本势力也有动作发表。在为数众多的第三方群雄里，有几个厂商的表现尤其抢眼，谁是最佳，每个人心中都有一本账。相信这些上榜的厂商，来年定然赚得盆满钵盈！

E3 2010最佳第三方：Ubisoft



去年末，美国的一些业界分析家展望2010年时曾提到这样一个趋势：随着全身体感时代的即将到来，曾在十几年前风靡一时的跳舞游戏将再次迎来黄金时代。今年的E3展中，跳舞游戏卷土重来的趋势非常明显，下了最大血本的当属育碧。育碧的Wii跳舞游戏《Just Dance》销量超过200万套，今年果然公开了续作。育碧更是大手笔得取得迈克尔·杰克逊的作品授权，将会开发以其为主题的跳舞游戏。从X360初期的《幽灵行动 尖峰战士》，到Wii初期的《赤钢铁》、《疯兔危机》，育碧总是能够及早抓住新硬件带来的新商机。相信在即将到来的跳舞游戏热里，育碧也将成为领潮者。

在众多第三方中，育碧对任天堂的休闲游戏之道掌握地最具火候，育碧在Wii上推出的跳舞游戏和宠物育成游戏都取得了很多的成功，而在NDS上打造的《Imagine》休闲游戏系列已经诞生了多款百万大作。今年育碧审时度势地积极投身到Move和Kinect，与水口哲也合作的《伊甸之子》、为Kinect打造的健身游戏《塑形 健身进化》都获得了广泛关注。

今年育碧在加拿大多伦多的新工作室开张，其游戏开发实力进一步得到了增长，所以在E3展中育碧的传统大作阵容也非常充实，从《幽灵行动 未来战士》、《刺客信条 兄弟会》、《横冲直撞 旧金山》，到回归原点的《雷曼 起源》，育碧充分满足了核心玩家的需要。此外，育碧也积极响应了任天堂对3DS核心向游戏的号召，一口气公布了《刺客信条 失落的遗产》、《横冲直撞 复仇》、《幽灵行动》、《分裂细胞 混沌理论》等大作，是宣布支持3DS的第三方中公开作品数量最多、阵容最强的厂商。相信未来两年育碧的业绩表现将非常喜人。



■我天朝的某网游也悄然出现于E3会场，这也算是第三方吧。

Konami：有攻有守，初见成效



Konami旗下众多作品都是三大主机尽全力争取的作品。不过进入次时代，各当家系列都出现难产和品质大幅下降的现象。曾经最容易赚钱的《WE》连年被EA的《FIFA》压制，不进则退的道理最适用于本作。同样境遇的还有"《寂静岭》系列"，发源于PS时代，PS2时代的3作大放异彩，次时代作品继续外包，质量大幅下降不说，还丢了"寂静岭"小镇的精髓。不断更换小组的举动说明Konami也在努力尝试让本作重回正轨，本次E3上公布了以系列"第8作"为标题的《寂静岭8》，不过透露的信息较少。可悲的是，在人们看到(失去了曾经的灵性的)脏兮兮的画面时，"Silent Hill"竟然让人觉得是个十足的二流品牌。本来就已经是FANS向的作品，随着时间流逝，老玩家逐渐淡出之后，如果自己连之前的素质都无法保持，系列生命力自然持续下降。

与之相比，《恶魔城》和《潜龙谍影》两大品牌的前途则更加光明。《恶魔城》数年来一直在掌机上接连出力，如今家用机3D动作版《暗影之王》表现不错，而2D的XBLA版《绝望的协奏曲》在加入了多人模式的基础上，新增3种视角全观整个城堡截面图，成功突破传统2D《恶魔城》的思路，给人耳目一新的感觉。没有《潜龙谍影》正统续作的本次E3上，以雷电为主角的《MGSR》成为展会的主角，作为Konami如今最响亮的品牌，小岛放手交给新制作人，转一个游戏类型，将重心放在高速动作和斩切上，从选材上算是跳出了斯内克传说和秘密潜入的死圈，摆脱了系列正统作品之间联系过强导致的"新手无法融入游戏"的尴尬，能最大限度地拓展潜在用户群，目标是让知道《MGS》大名的玩家都能在本作中找到乐趣。



而新品牌和更LU向游戏的开发Konami也从不放松。Konami是现代音乐游戏的奠基人，而如今欧美的音乐游戏领域已经彻底被后起之秀被《吉他英雄》和《摇滚乐队》占据，此次与美国Hip-Hop大厂牌Def Jam合作推出《DJ Rapstar(Def Jam饶舌明星)》顺着《卡拉OK革命》的路子向前，加上Hip-Hop本身非常适合"唱歌游戏"，在美国，大红大紫的Hip-Hop歌手Kayen West等一旦出现在游戏中，那影响力绝对不容忽视。除此之外，还有各种跳舞、摔跤、电影改编游戏，一方面延续经典，一方面进军新领域，有攻有守，虽然商人范十足，但是能保证新作品素质，何乐而不为?

厚此薄彼的Square Enix



日系厂商中备受关注的Square Enix，由于收购了Eidos，如今在欧美市场也有了举足轻重的影响力。专攻欧美市场的《杀出重围 人类革命》和《地牢围攻3》，由于吸纳了之前的制作小组，再加上两个系列在欧美地区的电脑游戏市场本身已经拥有了大量FANS，所以本次公开的宣传片自然吸引了不少媒体的眼光。去年Square Enix靠《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》好好捞了一笔，以今年的形势来看其企盼已久的"西进"的游戏战略已是全面开花。

日式游戏方面，Square Enix在本届E3展中仍然采用了传统相对保守的宣传策略。已经开始小范围测试的《最终幻想XIV》公布了全新的预告片，再次展现了日式网络角色扮演游戏与欧美同类型游戏对抗的决心，同时《王国之心 Re:coded》和《寄生前夜 第三个生日》这两款拥有国际影响力的品牌也首次披露了针对掌机的续作，但除了影像展示外，关于游戏的具体内容官方却不愿多提，明显又是在实行"饥饿宣传"的老套路。真希望Square Enix下一次能够转换一下行销的思路，不要老是藏着掖着，这样不但和别人比起来显得小气，吊玩家胃口的次数多了，最后实际产生的效果也不一定会有想象中的那么理想。



EA：我才是一哥



和老对手Activision比，EA这次展出的游戏数量和质量均大幅领先，第三方老大的风采显露无遗。野心之作《荣誉勋章》不单高调出展，还向全球玩家提供了试玩版。虽然人们普遍认为它和《现代战争2》相比还有差距，但其全新姿态已经博得了满堂彩，这个历史悠久的系列已经强势回归。除此之外EA尚有《子弹风暴》、《死亡空间2》、《孤岛危机2》等多款射击大作整装待发，从销量到口碑都一致被人看好。

EA在美国体育游戏市场是绝对的老大，此番主场作战，更是精锐尽出，高尔夫球、篮球、美式足球、冰球、足球……这些系列按照惯例演上一遍，8位数销售成绩是少不了的。令人惊喜的是《泰戈伍兹高尔夫巡回赛11》竟然展出了对应PS MOVE的版本，一方面让大家对于这个人气系列的全新姿态充满好奇，另一方面也展现了PS MOVE超高精度的体感性能，可谓双赢。(不过目前看来一般)

对于3DS和Kinect，EA的动作略显迟缓，但也是胸有成竹。对应Kinect的是在Wii上销售喜人的《EA运动活力2.0》，而对于未来的掌机霸主3DS，EA竟然拿出了系列累计销量过亿的《模拟人生3》，不得不说这份礼实在太重了。



你的期待游戏·E3 2010版

每届E3开过之后，列一下自己的期待游戏已经成了惯例。去年编辑部公认期待度最高的游戏是《使命召唤 现代战争2》，而今年这一殊荣毫无悬念地落到了3DS之上。本届E3任天堂打了个漂亮的翻身仗，将全世界所有玩家的视线都聚焦在3DS的身上。看到各大厂商为3DS准备好的游戏名单之后，大家更加坚定了要在第一时间内入手这台掌机的决心——曾经陪伴我们度过悠长时光的《动物之森》卷土重来；被广大喵奴们YY许久的"任天猫"终于要变成现实；《王国之心 重制编码》虽然只是新瓶装旧酒，但对非日本本土的KH饭来说依然魅力巨大；此外还有《潜龙谍影 食蛇者3D》以及《死或生 3D》这些王牌大作支持，看来3DS发售后必将成为谋杀大家睡眠时间的杀手，到时候黑眼圈肯定是少不了啦！



奈落

最期待游戏

《恶魔城 暗影之王》

对于这个游戏，我经历了从公布之初的惊喜到易主之后的失落，再对到实际亮相时惊艳表现的满意。从现在公布的内容来看，最被人诟病和担忧的就是游戏过于模仿流行大作，无论从画面到系统都和"《战神》类"动作游戏别无二致。但是个人觉得即便是模仿，只要模仿得好又有什么不可呢？相信Mercury Steam和小岛组不会拿出一个画虎不成反类犬的东西糊弄玩家。目最关注的有三点

一，这款游戏究竟有没有"《恶魔城》要素"，也就是城内的区域探索要素和PRG要素。目前已知的只是传统副武器存在等等表面化的东西，城内探索和RPG要素究竟有没有还不是很清晰。从现在情况看，别说"逆城"、"里城"，连有没有"城"、这个"城"占多大比重都是个大大的问号。本来失去了五十岚浩司、小岛文美和山根美智留后，系列的味道已经大大减少，如果连系列传统的、核心的要素都弃之不顾，一味迎合欧美口味，那么这款游戏还能叫《恶魔城》么？欧美玩家就真的能买账么？

二，即便是与传统《恶魔城》划清界限，单单作为一款"类《战神》"游戏，到底能不能做得出色？这一点从现在的内容来看似乎是可以放心的，游戏的打击感和战斗节奏都很出色，QTE表现也能算得上合格。我们可以回顾一下PS2时代的《恶魔城 无罪的叹息》，同样是3D《恶魔城》、同样是抽鞭子的贝尔蒙特主角，这款游戏在当时由于承载了FANS过大的期待，没能获得全体玩家的鼓掌。但客观地说，这款游戏的素质和用心程度远远应该在它的评价和销量之上。我们现在只能期待《暗影之王》的最低限也应该是《无罪的叹息》的进化版。

三，剧情和角色的期待。尽管系列死忠们朝思暮想的"高清3D阿鲁卡多"还是没能登场，取而代之的是一位酷似"斯内克"的威猛大叔，从名字看这位大叔和大天使"加百列"同名，预告片中也有其张开双翅的镜头，我们可以不负责任地浮想翩翩一下。官方对于正式的剧情还没有进一步说明，我们可以期待一下欧洲公司打造的原汁原味的吸血鬼故事和哥特文化。（尽管游戏的时代设定比哥特风流行的时代早了几百年吧……）

说了这么多怀疑和推测，一切还是源自爱，有爱才有如此期待和担忧。相信很多玩家和奈落一样，最这款革新的《恶魔城 暗影之王》充满期待，游戏的发售日应该不会太远了，我们一起静静等待吧！





纱迦

最期待游戏

《漫画英雄对Capcom 3》《丧尸围城2》

我已决定！无论这两个游戏的成就是否好拿，我都是必买必玩！作为一个成就完成率追求者，我认为我的宣言已是对一款游戏的最高赞赏！



星夜

最期待游戏①

《使命召唤 黑暗行动》

以前看《现代启示录》时就有想过，哪一天游戏也能做到那样的程度就好了。《黑暗行动》中驾驶直升机在丛林上空轰炸的游戏片段简直就是在向那部经典电影致敬，已经取代IW挑起大梁的Treyarch，加油！

最期待游戏②

《寄生前夜 第三次生日》

阿雅姐姐果然是越活越年轻，本作中的造型严重附合本人审美口味。记得第一次玩《寄生前夜》是在高中时，当时一起玩的几个男生一致认为阿雅与我们的校花极其神似……所以就冲着十年后再次归来的阿雅，《第三次生日》必然要捧场。

八重樱

最期待游戏

《恶魔城 暗影之王》



Gouki

最期待游戏

《征服》、《PES 2011》



雷电

最期待游戏

《潜龙谍影 崛起》《GT赛车5》、《辐射 新维加斯》



ACE飞行员

最期待游戏

《机车风暴 启示录》



脆薯条

作为一个标准的日系RPG玩家+打枪游戏爱好者的我来说，对于本次E3还是比较满意的。虽说自己期待的《最终幻想Versus XIII》并未参展，但当大家拿到杂志时，想必已经知道SE公布了最新的情报。相信在3个月后的TGS上，就应该有实际试玩了吧。另外说到最期待的打枪游戏，那肯定莫过于《杀戮地带3》和《使命召唤 黑暗行动》了，其实期待的理由很简单，前者期待其剧情走向。可能你会说一个打枪游戏期待剧情干什么？不过当你看过架空的历史背景观后就会知道这其中有多么曲折了。当然游戏的网战也同样期待，最近也时不时地上线厮杀《杀戮地带2》，想渐渐找回当年"海尔刚荣誉战士"的形象（笑）。《使命召唤 黑暗行动》无疑是E3的最大亮点之一，而且我也是极少数认为T组强于IW组的玩家。《COD4》是现代战争题材游戏的新起点，而《战火世界》针对网战部分进行了强化，《MW2》则完美地继承了前2作的优点与一身，那么接下来就看《使命召唤 黑暗行动》如何把它发扬光大了。



胜负师

谈到个人期待，E3新作像走马灯般从脑子里纷纷闪过，是《啪嗒嘭3》，还是三上的《征服》，可能是《无名英雄2》吧，或是陈星汉的新作，还有《MVC3》很强大，新《大金刚》也不错……这么一来，我便找不出一个集中的期待点了。期待度的分散可能与自己这些日子以来的游戏与生活状态有关，抽屉里积压着上半年甚至去年的游戏，桌子上是堆积如山的工作，奖杯迷共有的杂食与宽容也正影响着自己。其实，能够有更多的期待，能为每一份期待付出相应的时间，可以说是做为一个玩家的幸福愿望，每次对于E3本身的期待，不正是出于对游戏产业进化与更多佳作出现的期待吗？哦对了，我还想早日亲眼见识一下3DS和次世代3D游戏的威力，水口哲也的体感新作也肯定牛，还有还有……

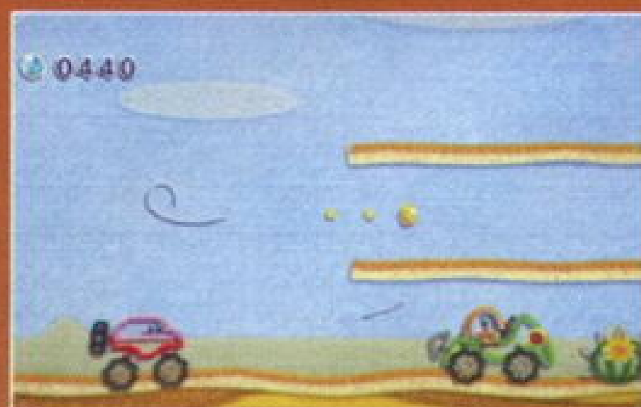


九兵卫

最期待游戏

《星之卡比 毛线史诗》

看惯了粗犷的美式游戏，意料之外的《星之卡比 毛线史诗》堪称本届E3的一抹亮色。游戏的理念与1995年SFC版《耀西岛》类似，只不过前者通篇采用蜡笔手绘的画面表现方式，而本作则以刺绣的元素编织整个游戏。虽然手法不同，但它们却都为我们营造了宛如童话的梦幻世界。岩田聪想通过《星之卡比 毛线史诗》告诉所有玩家，任天堂并未放弃传统游戏，恰恰相反，老任还想通过本作来证明在传统游戏的创意方面，永远不会有对手能超越自己。到底这款Wii游戏能否胜任此重任，让我们拭目以待！



我们共同的期待：Nintendo 3DS!

CHECK 4

E3 2010之不尽如人意

正如总有一些强队会缺席世界杯一样，每年都会有一些大家关注的作品会缺席E3。去年因为H1N1型流感肆虐，全球玩家错过了一睹《丧尸围城2》最新画面的机会——虽然如今看来这更像是掩饰游戏开发进度滞后的托词。今年这个遗憾虽然被填补了，但是又出现了更多的"杯具"。这些"杯具"之作是那么的耀眼，以致于扑面而来的爆炸式信息量也不能让我们忘记这些名字。

《最终幻想Versus XIII》&《最终幻想Agito XIII》

八重樱

2008年7月14日E3微软发布会现场，返场后的和田洋一一边春风满面地拍着Don Mattrick的肩膀，一边毫无征兆地扔出了《最终幻想ⅩⅢ》将不再由PS3独占的重磅炸弹，惊得玩家瞬间丧失语言能力，当晚更是有不少人辗转反侧难以入眠；2009年6月1日，同样是在E3的微软发布会现场，拍肩一幕再度"戏剧化"地上演，这一次的主角换成了小岛秀夫和《潜龙谍影 崛起》，伤心欲绝的日本玩家甚至在2ch上大骂小岛是卖国贼。同样是在E3的微软发布会，同样都是让索尼损失了一款独占大作，"拍肩"这一动作已经化为具有E3特色的惊喜烙印在玩家们的心中，以至于在今年E3召开前，大家就都在纷纷猜测本届E3将会由哪位制作人来完成"拍肩"这一光荣而艰巨的使命，而绝大多数玩家都不约而同地将这一目标锁定在了野村哲也的身上。

作为手握《最终幻想Versus ⅩⅢ》制作大权的SE黄金王老五，野村哲也的肩上承载着太多人的期待。游戏从最初公布到现在已过了数年时间，然而官方公开的情报却少得可怜，甚至连游戏实际操作画面都吝啬得不肯流出一张。而《最终幻想ⅩⅢ》发售后毁誉参半的评价，也令玩家们将更大的期望寄托在了它的身上。然而，本届E3，SE让所有的期望都落了空。没有新情报，更没有野村的拍肩，它仿佛神隐了一般彻底从公众的视线中消失，留给FANS的只有数不清的迷茫与忐忑不安。

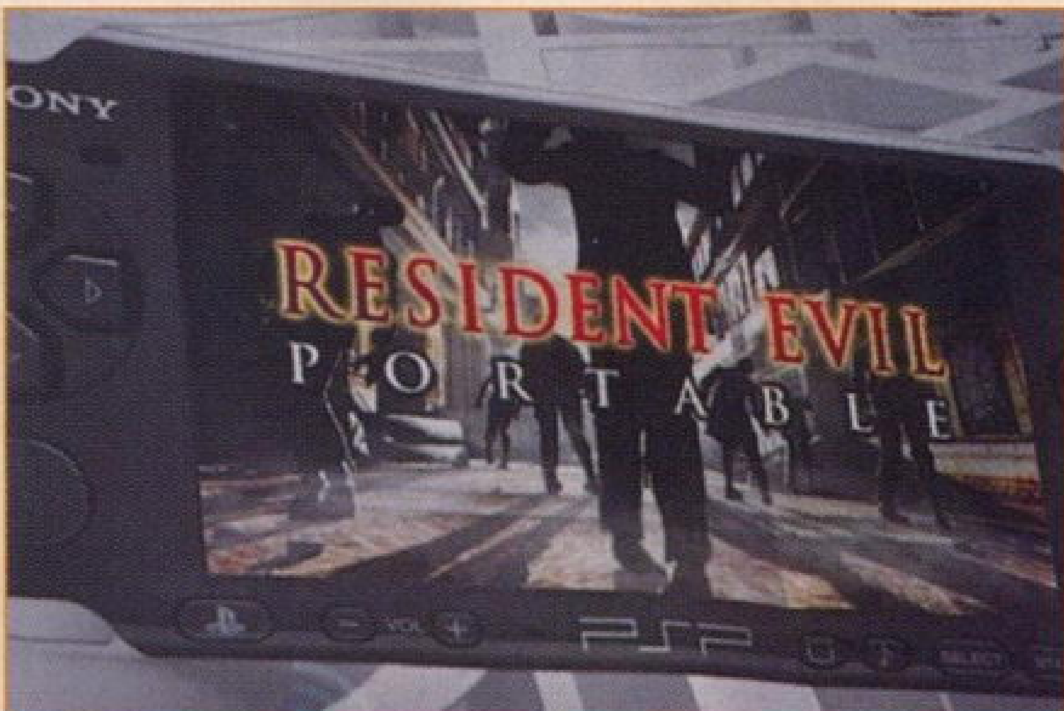


与《最终幻想Versus ⅩⅢ》共用同一个世界观的设定，就已经注定了《最终幻想Agito ⅩⅢ》和《最终幻想Versus ⅩⅢ》是栓在一条线上的蚂蚱，要么携手共进，要么就只能像本届E3这般同样保持沉默。原本是手机游戏的《最终幻想Agito ⅩⅢ》在转投PSP阵营后并未带给玩家更多的惊喜，关于本作的情报甚至更少，这让人不禁有些怀疑是否连SE内部都尚未给其确定下明确的制作方向。玩家还要等多久才能得见这两款游戏的庐山真面目？我们期待SE能早日给出满意的答案。

《生化危机 携带版》

星夜

你可能遗忘甚至完全不知道去年索尼的E3发布会中公布了一个PSP的《生化危机 携带版》，而迄今为止，除了那场发布会里出现在大屏幕中的标题画面外，这款影之游戏仍然笼罩在阴影中。3DS的《生化危机 启示录》的公布令人欣喜，但《生化危机 携带版》的命运却令人担忧。很多年前Capcom公布了PSP版的《鬼泣》，但是自从公布之后就杳无音信，人们最后一次听到它的消息是Capcom对该作的取消声明。希望《生化危机 携带版》不会重蹈覆辙。



《Agent》

去年索尼的E3发布会中有不少只公布了标题画面的游戏，比如Rockstar的《Agent》。这款游戏有多牛？它是Rockstar本部开发的游戏，也就是《GTA》主系列的原班人马Rockstar North，由其创始人豪瑟兄弟亲自监制，是一款号称将会超越《GTA》的PS3独占大作，将会以美苏冷战为背景，是一款以间谍为主题的游戏，可能会是Rockstar突破自我的一次全新尝试，甚至可能成为PS3最大牌的一款独占游戏。然而在本届E3展中，却没有《Agent》的任何消息。如果有《Agent》参展，索尼今年在E3展中的表现不至于如此糟糕。

Capcom的核弹级作品

纱迦

其实没有登场的遗憾之作还有很多很多，比如早就确认其存在的《抵抗3》，年年都要被拿出来说事儿的《莎木3》，传闻中要在XBLA上登场的一大堆DC游戏，以及数不过来的因为不符合美国人民审美观而被KO的日系作品。然而最具谈资的莫过于Capcom的核弹级作品。

"Capcom将于2010 E3展上投下核弹级作品！"Capcom这家公司每逢E3就有各种新作谣言放出，以前十有八九都是《街头霸王Ⅳ》，偶尔还夹杂着《漫画英雄对Capcom 3》，每次都传得活灵活现，这从一个侧面反应了Capcom在玩家心目中的强大影响力。这回大概是实在没什么好编的了，所以直接就成了核弹级作品。

在我看过的各种推测中，最有戏剧性的一种是台湾玩家YY的《街头霸王对铁拳》，虽然荒谬不经，但是想象力一流，因此可信度反而不觉得低。如今已经查不出来这则消息的始作俑者了，很多转贴过这个消息的国外网站都已经删掉了这则新闻。不过这并不重要，就算真的是官方放出的消息也很正常，要知道以前也有过类似的情况。比如某年SEGA的"震惊业界"的《黑客帝国网络版》(这款游戏貌似已经消失了)，某年NBGI的"重大发表"《吃豆人冠军赛》XBLA版……



■其实最大的遗憾是没看到PSP2，当然对于索尼来说也许这个真没有。

《最后的守护者》

九兵卫

本届E3开始前夕，SCE官方确认了前段时间盛传的《ICO》重制版合集的存在，登陆PS3平台所带来的大幅画面提升是其最大卖点。这让我们想到了同样在去年，《最后的守护者》第一次亮相也是在09年E3展的前夕，虽然只有一段略经"改良"的DEMO影像，但凭借恢弘的音乐以及脱俗的世界观表现，《最后的守护者》依然让众多玩家瞠目结舌，堪称去年E3展会SCE最惊艳的第一方作品。而在今年，当我们翘首期待这部极具艺术价值的作品能够正式展露全貌时，SCE却意外地"雪藏"了关于本作的一切新情报，着实令人遗憾不已。



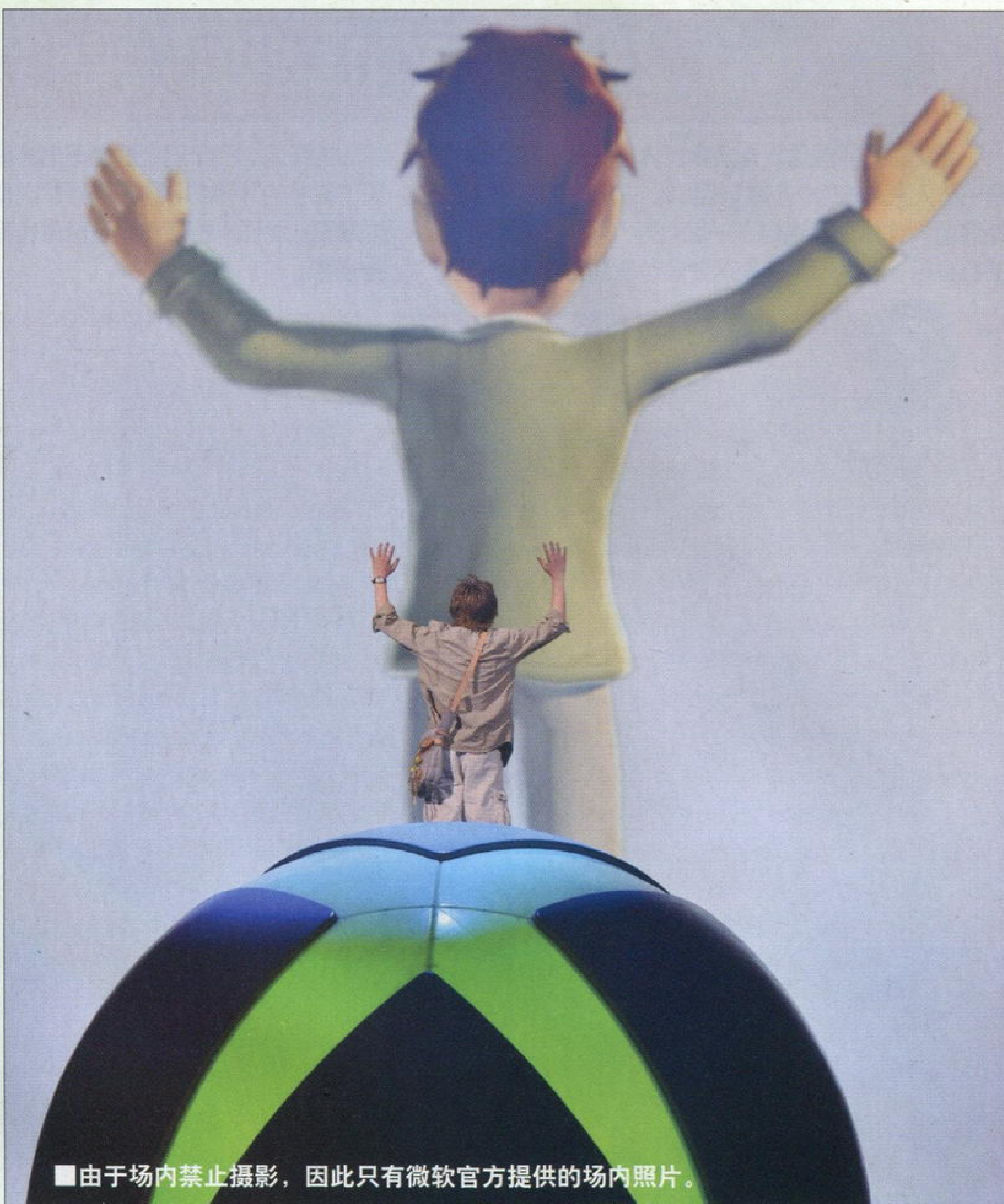
从今年SCE略显单薄的出展游戏阵容来看，《最后的守护者》的缺席只能说明游戏的开发进度还很低。当然，撇开评论家的因素单就市场反映来说，《最后的守护者》恐怕又是一个叫好不叫座的作品，这可能也是SCE不急于让本作出山的理由之一。去年笔者就曾经说过，SCE近年来一直在不断拓展其全球工作室的规模，但日本本土的开发团队却在人力以及技术方面严重滞后于海外，或许这才是《最后的守护者》缺席E3的根本原因。对此，本作制作人上田文人想必也是很无奈的，巧妇难为无米之炊，再好的创意如果没有开发团队的支持，到头来也只能是纸上谈兵。

E3 2010 专题12 番外篇

关键词 马戏团 | 花絮 ShowGirl

由于微软在去年E3发布会上公布的体感控制器“初生计划”(Project Natal)产生了巨大的轰动效应，各界人士都十分关注这款采用了“火星技术”的体感外设在本届E3的实际表现。微软显然也为此做好了充分准备：在今年E3发布会的前一天晚上7点，在其去年E3发布会的举办场所南加州大学的盖伦中心体育馆（Galen Center)，还有一场特意为了“初生计划”准备的发布体验活动。这也是“初生计划”完全体的全球首次正式亮相。此前微软对于“初生计划”的细节采取了严格的保密措施，而各种相关传闻也此起彼伏（比如延迟过大，识别易出错，不适宜制作操作精度要求较高的游戏……等等）。而在当晚的活动中，微软让入场的观众们用自己的眼睛来寻求这些问题的答案。




■由于场内禁止摄影，因此只有微软官方提供的场内照片。

FEATURE 12-1

下一站：家庭娱乐

微软Kinect发布体验活动随笔

文 Huilei　美编 anubis

CHECK 1 热带风情的马戏团世界


■著名的太阳马戏团为现场营造了魔幻气息。

下午从洛杉矶会展中心注册回来后稍微休息了一会儿，弄了点方便食品填了一下肚子，然后在下午5点左右我就带着相机摄像机等全副武装出发了。到达盖伦中心的时候人还不是很多，不过周围路口的两个路段都被部分封了起来，以便负责人员接送的大巴停靠以及容纳等候入场的人群。虽然早有心理准备，但等候入场的过程还是让人觉得相当漫长。在这过程中不少人（包括我在内）都拿出了智能手机来看网页或发微博，通过网上的新闻我才知道：微软“初生计划”的正式名称已经泄漏并被确认为“Kinect”…… 名字在正式公布前几小时被泄漏，不知道费了那么大工夫进行保密的微软相关人员会作何感想。

入场程序在晚上7点左右终于开始了。我随着潮水般的人流步入了被妆点成热带雨林风情的盖伦中心。其实在之前排队的过程中大家就注意到，盖伦中心入口前方已经架起了数座高台，上边有几位打扮成原始人的演员在敲鼓或跳舞。后来根据路边的告示查了一下，原来今晚演出的太阳马戏团(Cirque du Soleil)是一个相当有名的加拿大演出团体，专门服务于高端市场，其商业策略上的成功更使其成为了那本著名的《蓝海战略》中的主要范



▲Kinect 发布会的现场外有不少来自日本的记者与业内人士。

例之一。

进入大门后先是经过一条幽暗的走道，其间要穿过一个被设计成家庭客厅的房间，里边还有扮演成一家人的演员们朝我们热情打招呼。看来微软这次是要以家庭娱乐为主要宣传点啊。进入门厅深处，有微软的工作人员发放特制的白色斗篷，其垫肩部位微微鼓起，看上去挺卡通的，不过所有人都要穿戴好之后才被允许进入会场。

入场后才发现，参加这次发布活动的人们已经被微软随机分成了两部分：戴着橙色腕带的都坐到了观众席的座位上，而像我这样戴着绿色腕带的则是站在中央的场地上。会场四面都围着巨大的白色银幕，上边有不少在热带雨林背景中移动的Xbox LIVE Avatar。场地上不但有带着互动效果的地面投影（即用脚踩之后会有水波效果出现），还有许多太阳马戏团的演员们与观众进行互动，而场地上方的高空中更是吊着一个沙发，上边坐着三名扮演成一家人的演员（这钱赚得太不容易了……）。入场后又是一段比较漫长的等待。就在等待的过程中，身边不断有名人经过：先是《FAMI通》的主编加藤克明，然后是制作过《生化危机4》的小林裕幸，再然后是《战争机器》系列的负责人CliffyB。其间我一直比较介意会场正前方那块竖向的白色银幕——正常情况下是不会采用竖向银幕来进行投影的，而当时那块银幕上也确实没有任何影像，但几乎可以确定它将是活动中相当重要的一个设置。

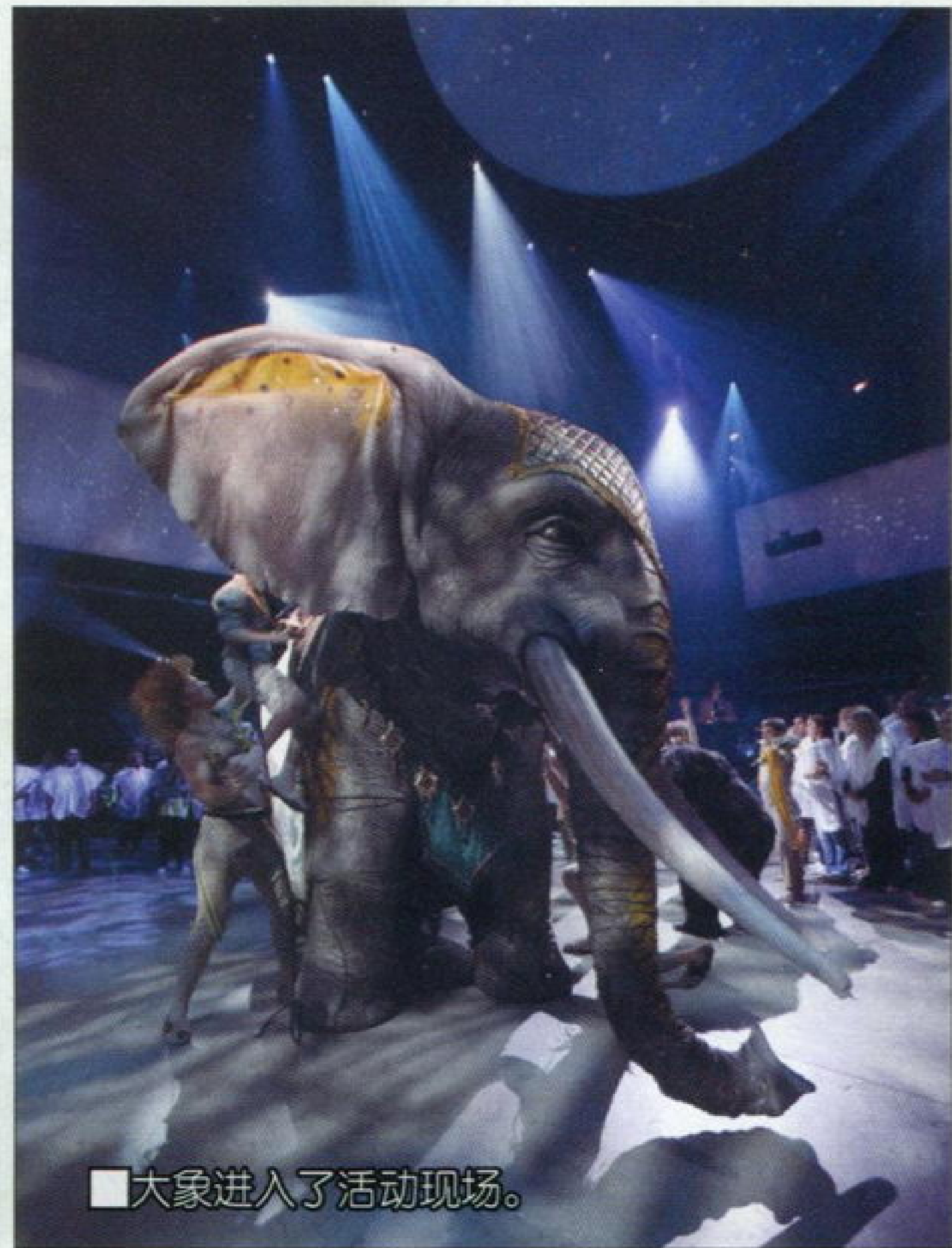
CHECK 2 神秘而魔幻的亮相时刻

E3 2010

8点17分左右，活动终于正式开始。在异域风情十足的音乐声中，"原始人"们在"大象"和"猩猩"的开路下将之前一直坐在吊在空中沙发上的那个小男孩托到了场地前方，然后小男孩踩着人梯开始向上方的竖向银幕进发，而那块竖向银幕之前不知何时多出了数块银幕。小男孩每上一级台阶，就会有一个具有一定影响力的微软游戏投射在他头顶上方的一块银幕中（比如《Cameo》和《The Maw》），而这个表演过程也给人一种交互界面进化史的感觉。在攀登到最上级台阶后，小男孩从"原始人长老"那里获得了神奇的力量。此时，他脚下那块巨大的球状"岩石"突然发出了绿色的光芒，然后升起并变成了一个巨大的X360 Logo！这一刻，全场掌声雷动……好吧，我承认这描述看着有些雷人，但当时的气氛确实很欢乐。

就在X360的Logo升起后，那块竖向的银幕上出现了一个小男孩Xbox Live Avatar的背影。那个Avatar不断地和小男孩做着一模一样的动作，最后小男孩忍不住问道："你是谁？"话音刚落，银幕上闪现了几个字母。那几个字母不断地变幻组合，最终定格成了"Kinect"——这就是先前新闻上说的"初生计划"的正式名字。个人理解，Kinect这一自造单词来自于Kinetic（运动的）和Connect（联系），代表了其体感控制的特点及其"家庭娱乐"的宣传重点，而其读音也和Connect相似，易记易念（针对英语用户而言），可说是一个相当巧妙的名字。

未等全场掌声平息，那块竖向银幕开始了旋转，慢慢从竖向变成了横向并最后打开——银幕里面原来是一个装扮成家庭客厅的房间！而小男孩的"父母"和"姐姐"都在"客厅"里向他挥手。小男孩摆着很酷的站姿，乘着上升的Logo到达了"客厅"并爬了上去……然后这次发布活动的正题——Kinect游戏演示部分终于要开始了。



■大象进入了活动现场。

CHECK 3 表演精彩，纯属预录

E3 2010

这段持续约半小时的演示采用了预录的Kinect游戏视频并辅以演员们的同步操作表演。出于保证演出质量及降低风险的考虑，采用预录视频的决定是完全可以理解的，但这样一来对于演员表演的同步性要求就相当具有挑战性了。由于现场不让拍照，灯光也很暗，没能进行详细记录，以下只大概说说其中的内容。其实演示里出现的几款游戏／应用都在第二天的微软E3发布会上出现了，只是在当晚的演示中没有显示名字以及相关的具体数据，且各个游戏演示之间的衔接过渡都很行云流水，比较着重于传达关于Kinect的总体印象。这些演示中，可以多人同乐的休闲游戏占了绝大多数，比如带有极限运动风格的休闲赛车游戏《Kinect欢乐赛车》，会对玩家全身动作进行捕捉来进行游戏的《Kinect大冒险》，模仿《Wii Sports》的《Kinect体育》以及瞄准女性玩家的瑜伽／健身游戏《塑形 健身进化》。而在休闲游戏之外也有不少具有特色的游戏，比如可以让玩家养小老虎／小狮子等动物的宠物游戏《Kinect动物》，可以让玩家真正学会跳舞的音乐游戏《舞蹈中心》，以及美国人最爱的《星球大战》的衍生游戏——这段演示的过程中全场观众一直处于亢奋状态，尤其是最后看到黑武士出场和玩家角色对拼光剑的时候，基本所有观众都热烈欢呼并鼓起了掌。看来美国人还是最吃《星战》这一套啊……在游戏之外，采用Kinect进行视频聊天和观看高清视频的演示也十分出彩，其以动作为主的操控方式与电影《少数派报告》里的动作控制界面十分神似。只是演示过程中插播的一段迪士尼logo动画比较让人摸不着头脑，估计是想说明迪士尼将会全力支持Kinect吧？这些游戏和应用虽然类型不同，面向的用户群也不尽相同，但它们都在传达着一个信息：Kinect可以满足家庭里所有成员的娱乐需求。



游戏演示部分之后，整个活动也进入了尾声。伴随着跃动的音乐，全场观众所穿戴的白色斗篷的垫肩部位在"原始人"们的"魔法"操纵下开始闪耀出各种颜色的光芒，构成了一幅极具动感的美丽图案，场面煞是壮观（原来那么卡通的垫肩是为了这个……）。可惜的是，这场发布活动直到结束都没有公布Kinect的相关细节，比如发售日、售价和首发游戏名单等等。而我向在场工作人员询问后得到的答复也只是"尽请关注明天的发布会"…… 退场的时候从门口的工作人员那里拿到了存有Kinect宣传资料的腕带U盘以及《Kinect动物》的小老虎和小狮子玩偶（在游戏发售后还可以用来扫描以解锁隐藏动物），算是小小的收获吧。

FEATURE 12-2

盛况重现，梦幻成真

E3 2010现场掠影

文 Huilei　美编 anubis

如果说公布了“初生计划”、Move以及Wii生命力感应器却没有任何实际试玩的去年E3是最“梦幻”的一届，那么今年E3可说是“梦幻成真”的一届。不但三大主机商都提供了最新硬件的现场试玩，诸多软件厂商也纷纷使出全力，以各种方式来吸引场内游客的目光和闪光灯。

CHECK 1 微软和它的盟友

今年南馆还是只有微软一家主机商独自笑傲江湖。霸气的微软并没有像其他大多数厂商那样采用开放式展区，而是用高高的白墙将展区的很大一部分隔离开来，只留了几个入口供试玩的人们排队进入。不过其展示橱窗般的Kinect试玩房间宣传效果极好，里边试玩者们手舞足蹈的表演常常让路过的人们忍不住驻足观看。此外南馆还有几家公司是Kinect的坚定支持者，也在其展区提供了自家公司的Kinect游戏的展示或试玩。比如MTV Games的《舞蹈中心》，华纳兄弟互动娱乐的《Game Party in Motion》，世嘉的《Sonic Free Riders》以及育碧的《塑形 健身进化》。但是这些游戏的试玩似乎只对特定人士开放，很多时候都是工作人员在演示。普通观众想要试玩Kinect，最好的方法还是到微软展区那里去排队。


■排队试玩《光环 致远星》的人自然排起了长队。



■索尼的双层小隔间式游戏试玩区很有格调。

CHECK 2 任天堂和索尼的对台戏

今年任天堂和索尼又是占去了北馆最大的两块区域，隔着一条主要过道大唱对台戏。索尼这一侧的展区布置不可不谓豪华，又是超大屏幕又是3D显示器又是透明的Move试玩隔间，时不时还弄个游戏比赛什么的，让人觉得观赏性十足。反观任天堂方面，虽然既没有那些抢眼的设施也没有什么特别的活动，但在任天堂展区排队的人就是比索尼展区的要多得多。也难怪，今年的任天堂有《塞尔达传说 天空之剑》和3DS这两件人挡杀人佛挡杀佛的神器。前者也许还不见得人人必玩，但如果没有试玩过后者，你都不好意思跟人说你来过今年E3！


■3DS试玩区，记者排队1小时15分左右，试玩20分钟。

CHECK 3 熟悉而又陌生的游戏们

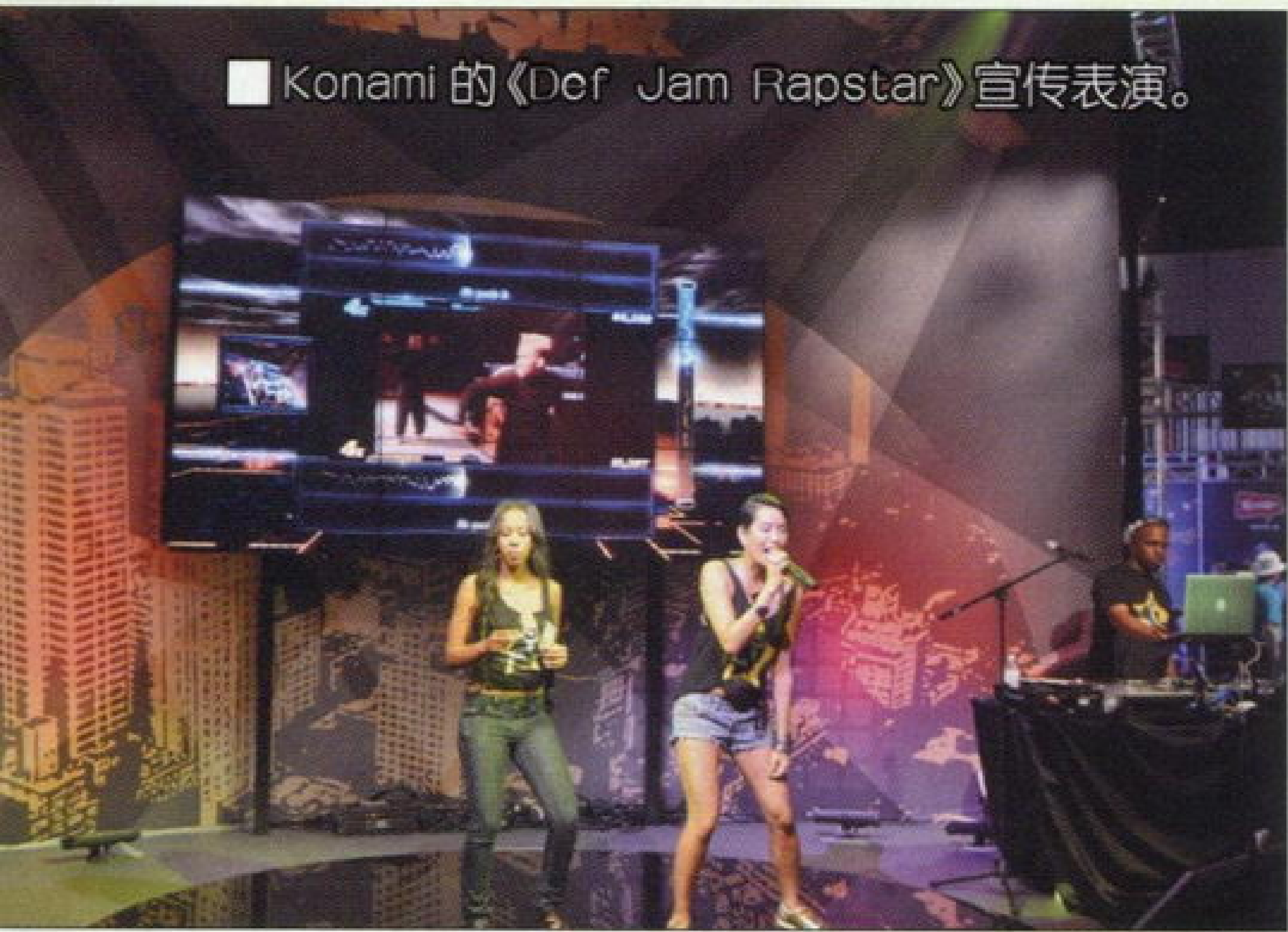

■会场偶遇日媒体采访日野晃博。

美国市场向来是日本游戏厂商收益的一大来源。今年的E3展会上，我们又看到了许多被美国本土化了的在日本已发售或即将发售的游戏。比如世嘉的《如龙4》、《梦幻之星携带版2》和《战场女武神2》，Koei Tecmo的《北斗无双》和《战国无双3》，NBGI的《火影忍者疾风传 终极忍者风暴2》，Capcom的《战国BASARA3》和《大神传》……等等，无法逐一列举。看着那些日式风格的人物口中吐出地道的美式英文时总会觉得有些不适应，但转念一想，向西方进行文化输出这块又何尝不是我们多少年来一直想要实现的呢？看来和日本厂商相比，我国的游戏厂商们还有很长的路要走啊。



■三上真司的《征服》现场试玩人气火爆。




Konami的《Def Jam Rapstar》宣传表演。

CHECK 4 人民热爱音乐游戏

前两年在美国市场卖得热火朝天的音乐游戏自然不会缺席本届E3。老牌音乐游戏大厂Konami即将推出的说唱游戏《Def Jam Rapstar》堪称是场内最热闹的一个了。Konami专门为这款游戏设置了一个小舞台，不但请来了说唱明星做表演，试玩的玩家还可以在试玩的时候上台当一回说唱明星。《摇滚乐队》第三作的宣传也进行得如火如荼。这次Harmonix在控制器上大做文章，不但推出了全新的极为接近真实乐器的键盘控制器和吉他控制器，更是可以通过特制的转接器将真正的电子琴变成键盘控制器！而另一个崭露头角的音乐游戏新作《威力演奏 六弦的崛起》（Power Gig：Rise of the SixString）也采用了极为接近六弦吉他的控制器。在核心玩家向的音乐游戏外，也有着不少面向一般玩家的作品。比如育碧热卖大作《跳舞吧》的续作以及Harmonix为Kinect而专门设计的《舞蹈中心》。照这个趋势来看，这股音乐游戏的热潮在相当长一段时间内还不会消退。

CHECK 5 枪，车，球

一说到美式游戏，很多玩家都会想到"枪，车，球"三大类。就像是要验证这种看法似的，这三大类游戏在本届E3也是随处可见。

"枪"类游戏中，EA的《战地 恶人连2》、《荣誉勋章》，索尼的《杀戮地带3》，世嘉的《征服》……等等都是十分抢眼的游戏。话说世嘉为了宣传三上真司这款开发已久的新作下了不少功夫，不但在其展区围墙上打上了巨大的广告并设置了8台机器以供试玩，还制作了一个等身大的主角模型供游客们拍照。而从该试玩区的人气程度来看，世嘉这次的宣传还是很成功的，只是没有提供多人联机试玩这点确实有些遗憾。

说到"车"类游戏，跳票多年的大作《GT赛车5》自然是第一焦点。不过本作的试玩区并没有想像的那么热闹，不知道是不是玩家们的热情都已经被时间磨灭了呢？（笑）而为了宣传自家游戏，一些厂商都花了大手笔在展区摆出了真实的赛车，比如EA的《极品飞车 热力追踪》（Need For Speed：Hot Pursuit）、微软的《极限竞速4》以及迪士尼的《电子世界争霸战 进化》——最后这个并非赛车游戏，而是一个主角能变成摩托车的第三人称动作游戏。另外一些像《模拟人生3》那样和赛车没啥关系的游戏也摆出了真实车辆来吸引眼球，而跟游戏根本就是八竿子打不着的本田汽车竟然也在西馆的大厅里做起了宣传……我只能说，看来美国人真的很喜欢车啊。


《极品飞车 热力追踪》展台的超酷跑车。

最后是"球"类游戏。很不巧，这部分的市场基本被EA牢牢握在手里了，只有2K还能稍微与其进行一下较量。而Konami的"《胜利十一人》系列"这次就没展出主机平台上的新作……所以这块还是直接略过吧。

CHECK 6 赠品，赠品！

来E3这样的游戏展会，最好带上一个背包来装各个展区的赠品，不然一天逛下来手中一堆赠品会让你欲哭无泪的——当然场内也有公司看准这个需求而免费发放印有广告的手提袋就是啦。

各类赠品中，最常见的就是徽章、卡片、贴纸、小画册这样的小型物件。比如我在任天堂展区就拿到了一个《星之卡比 毛线史诗》的布徽章。海报这种体积较大的东西不是很好携带，不过还是有不少公司喜欢派发这种宣传效果较为持久的赠品。有些走可爱路线的游戏还会送玩偶，像是Natsume的《牧场物语》新作和微软的《Kinect动物》都会有动物玩偶作为试玩赠品。宣传T恤是绝大多数游客最想要的赠品了，尤其是一些当红热作的T恤和比较有纪念意义的T恤。话说回来，我一直在懊悔之前竟然没有第一时间到世嘉展区拿一件Dreamcast十周年的纪念T恤，实在是今年E3最大的失策。

在常规赠品之外，不时还会出现一些比较有新意的赠品。比如去年任天堂会送给每一位试玩了《塞尔达传说 灵魂轨道》的游客一支NDS用的透明羽毛触摸笔。而今年华纳兄弟互动娱乐为了宣传《乐高哈利波特》（Lego Harry Potter）的新作，还在现场设置了两个装满了不同颜色乐高积木的架子，让游客们随意拿取来自行拼装乐高人偶作为赠品，人气非常旺盛。


会场上拿到的部分战利品。

CHECK 7 看美女还是看游戏？



记得多年前看关于E3或TGS的报道，上面都会有很大一部分篇幅留给各位穿着暴露的ShowGirl。不过随着整个游戏产业的成熟以及E3的规范化，如今E3的卖肉成分已经少了很多。各公司虽然仍旧需要ShowGirl来赚取人气，但已经不会单靠ShowGirl穿着上的搏出位来吸引眼球了。

本届E3看下来，个人感觉还是任天堂的ShowGirl质量最高。这也难怪，为了3DS的宣传，这次任天堂总共雇佣了上百位ShowGirl，基数上去了，美女的数量自然会跟着上去。此外，任天堂的ShowGirl打扮都很得体，清一色的黑白色系套装，让人看着十分赏心悦目。

当然也有公司走较为激进路线的。比如2K Games为了《黑手党2》的宣传，就专门举办了一个和《花花公子》女郎的合影活动——可别想歪了，那些女郎的穿着打扮都是很正常得体的。而世嘉展区《将军2》的ShowGirl很敬业地穿上了和服短裙并盘起了发髻，只是那形象确实有些雷。不过场内所有ShowGirl再怎么努力都无法和Capcom展区宣传《丧尸围城2》的那位扮演成僵尸并被关在笼子里的妹子相比——要知道，扮美不难，扮丑可是需要极大勇气的！

尾声

忙碌的E3周很快就结束了，喧嚣的洛杉矶会展中心也恢复了平静。这次E3总的来是非常成功的一届，展出的硬件和游戏基本都能让游客看得见摸得着，且素质普遍较高。在如今经济不景气的大环境下，游戏厂商们也只有依靠这样的脚踏实地和良性竞争才能吸引到更多的用户，从而为整个游戏产业的健康发展打下坚实的基础。

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

E3 2010 专题13 特稿压轴

关键词 岩田聪 | 产业革命 利润主义

天堂之路

对休闲游戏留连太久的宫本茂最近几年在E3上出了一些洋相，E3 2008的《Wii Music》幼稚园表演让天下玩家为之无语；伤心的宫本茂2009年不再登台；今年任天堂一开场就让台下的数千观众直呼上帝，有《塞尔达传说 天空之剑》这个任天堂核心游戏的代表，宫本茂自信满满，雄赳赳气昂昂地劈开幕布走向台前。可惜宫本茂充满自信的演示又成了一盏杯具，原本想要强调体感操作精确度的演示因舞台设置等技术性原因而洋相百出。看着持弓瞄准数次而不中，把镜头都转得满地打滚，宫本茂急得斗大的汗珠都要沁了出来。如果不是因为游戏之神德高望重，可能台下已经嘘声四起。



没人想到，这糟糕的开场之后竟然是几年来最精彩的一场发布会。除去这一点点的技术性瑕疵，任天堂的发布会几乎可以得个满分。在休闲游戏的蓝海中游了5年的任天堂，又游回了传统游戏的红海——这是自SFC时代以来任天堂在传统游戏市场上最大规模的一次兵力集结。而他的两个对手却仍在迟钝地游向迷茫的未来。体感游戏的世界里遍地黄金时，他们犹豫不前，而当体感游戏的新鲜感消逝，Wii的销量暴跌，他们脱掉了矜持，赤裸裸地奔向这个正危机四伏的世界……

双剑合璧

"在我的名片上，我的头衔是上市公司的社长，在我的意识中，我是一家游戏开发商的管理者，而在内心中，我是一个玩家。"

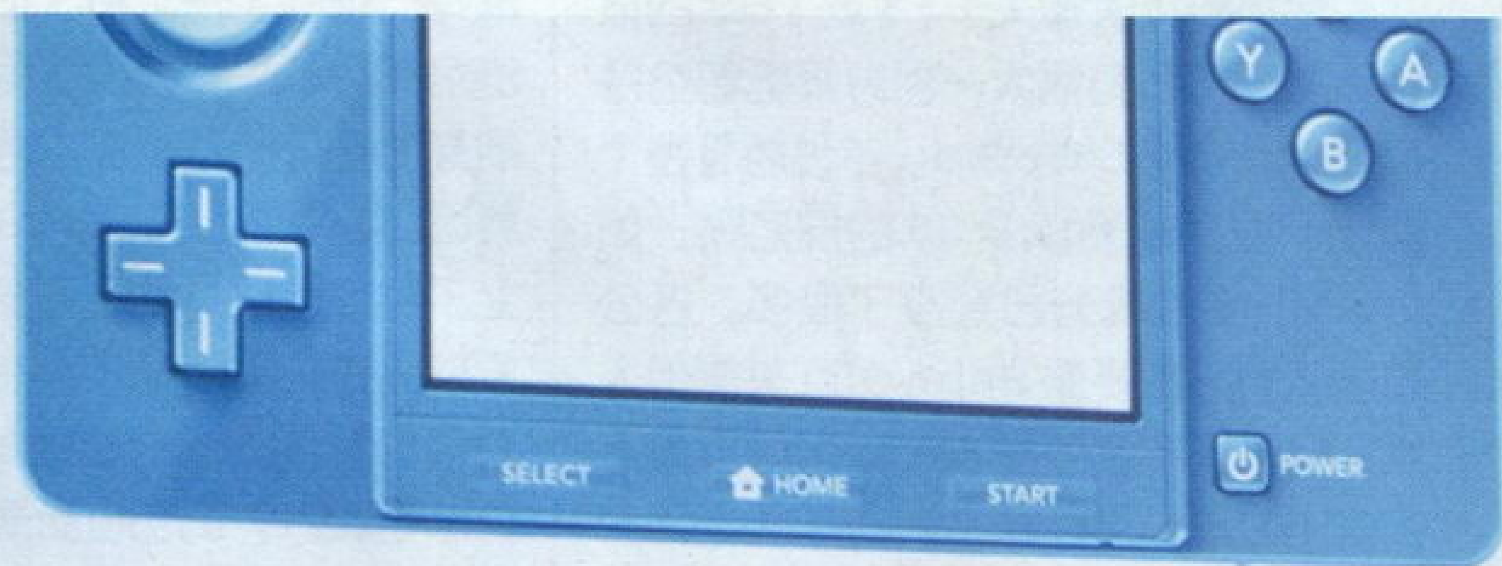
2005年3月，岩田聪在旧金山召开的游戏开发者大会中走上讲台，他拿出自己的名片，发表了上面的一番演讲。那是在GDC2005的第四天，在岩田聪之前，微软副总裁詹姆斯·艾拉德刚刚发表了一番关于"高清时代"宣言的基调演讲，为他带头研发的X360预热。那时整个业界都在关注艾拉德的演讲，对于岩田聪和任天堂的次世代计划一无所知。

"我是一个玩家"——这是对岩田聪最为准确的总结。

1959年12月6日，岩田聪出生在北海道北部的札幌市，其父岩田弘志为当地政要。岩田聪是家中的长子，出身自官宦世家的他从小就表现出非凡的领导才能，从小学到中学，他是一名优秀的班长、学生会会长和俱乐部部长。在北海道札幌南高等学校，他首次接触了计算机。这是北海道最好的一所中学，培养了多名政坛和商界名流。该校的校训是倡导自立自强，为强调学生的个性，该校不设校服，堪称日本中学里的异类。

中学时岩田聪通过兼职刷盘子攒够了一笔钱，买下了他人生中的第一台计算机产品——惠普的HP65计算器。这是世界上第一款可以编程的计算器，发售于1974年，当时被视为计算机工程领域的奇迹产品，曾被宇航员带到宇宙空间站为阿波罗导航计算机提供后备。那时"PC"这个词还没发明，而岩田聪已经学会用他的迷你计算机编程，设计了《排球》、《导弹袭击》等游戏，带到班上与同学分享自己的创作。

由于对计算机的热爱，1978年岩田聪考入东京工业大学工学部学习计算机科学，他用父母给的升学奖励金买了一台Commodore PET电脑。这台电脑使用的是磁带媒介，岩田聪把自己写的程序保存在磁带里，每个星期都会带到西武百货大楼的电脑专柜展示自己的作品。翌年，那家西武百货的几个店员合伙办了家软件公司，叫HAL实验室。他们钦佩岩田聪的编程天赋，便邀请他加盟。岩田聪从此开始了自己的游戏职业生涯。



■担任任天堂社长的岩田聪本人也是一个编程天才。

HAL是在库布里克的电影《2001太空漫游》中出现的电脑，"H、A、L"这三个字母的下一个字母分别是"I、B、M"，HAL实验室取这个名字的用意就是"总比IBM领先一步"。HAL的创办者们不奢望超越IBM，创办初期，公司只有区区数人，办公室是位于秋叶原的一间单身公寓，他们的初期业务是开发与销售计算机周边产品，岩田聪是他们惟一一个程序员。

岩田聪开始其职业生涯时，他的父亲在室兰市市长竞选中胜出。在他的四年任期里政绩显赫，实施了财政改革，促成了日本东部第一大吊桥"白鸟桥"的建设工程。已贵为市长之子的岩田聪却没有任何从政的意愿，他陶醉于游戏的世界，毕业后决定留在籍籍无名的HAL实验室。作为公司里的第一个游戏开发者，他无处学习经验，只有靠自学提升游戏编程实力。

1983年FC发售后，岩田聪的直觉告诉他这将成为一部划时代的游戏机，在其他大公司还没有想到为FC开发游戏时，岩田聪已赶赴京都争取FC游戏的开发授权，他的先知先觉为HAL赢得了任天堂的外包合同。之后几年，HAL为任天堂代工制作了《高尔夫》、《弹珠》、《F1赛车》等销量惊人的FC初期代表作。1984年任天堂向HAL注资，将其转为第二方开发商。获得任天堂资本提携后，HAL的规模逐渐壮大，1991年员工数量增加到90人，公司从东京搬到了山梨县，而岩田聪从一线开发人员逐渐转为管理人员。



然而就在第二年，日本房地产泡沫破灭，楼市股市双双崩盘。HAL也遭到了房地产崩盘的毁灭性打击，此前HAL举巨债买地盖楼，而搬进新办公楼后房产价值已极度缩水，同时HAL缺乏畅销游戏，资金链开始断裂，而经济危机爆发导致的信贷紧缩使其难以获得短期融资，只有宣布破产。

任天堂在HAL的生死关头伸出了援助之手，那时山内溥已表现出对岩田聪的器重。山内溥同意出资帮助HAL度过难关，附加条件是要由岩田聪担当社长，由其主持HAL的重组。在岩田聪带领下的HAL立即脱胎换骨，靠一款全球销量超过500万套的《星之卡比》实现了命运的逆转。独具慧眼的岩田聪提拔了一位天才游戏制作人——他就是当时年仅22岁的樱井政博，他创作的《星之卡比》和《任天堂全明星大乱斗》救活了HAL。在1992～1998年间，HAL共推出了8款《星之卡比》，系列累计销量超过2000万套。用这6年时间，HAL终于偿清了15亿日元的债务，岩田聪与樱井政博携手完全盘活了HAL。2000年岩田聪到京都向山内溥登门致谢，言谈间山内溥向岩田聪提出加盟任天堂的盛情邀请。山内溥相信岩田聪具有在游戏业界生存的本能，他能瞬间救活HAL，就同样可以拯救正四面楚歌的任天堂。岩田聪当即答应了山内溥，一方面是为了报恩，另一方面是任天堂这样一个巨大的舞台可以施展他的报复，而还有一个重要原因是岩田聪期待着与游戏业界的传奇人物共事——宫本茂是他最敬佩的游戏制作人。岩田聪擅长与天才制作人“双剑合璧”的企业运作模式，他能让樱井政博的创作天才转化为最高的商业价值，同样也能与“游戏之神”一起创造神迹。

宫本茂担任游戏开发总指挥，岩田聪负责商业指挥，这两位对游戏本质有透彻了解的领袖掌握着任天堂的前进方向。岩田聪同时也掌管着任天堂企划开发本部，任天堂的炼脑、健身等最重要的休闲大作都出自该部门，宫本茂时不时地向该部门提供一些关于其休闲爱好的游戏创意，然后由岩田聪的下属将这些创意制作成游戏，并通过岩田聪的亲自审核投入天文数字般的资金进行商业运作。岩田聪总是能准确把握游戏的本质乐趣，几个主要休闲游戏都获得了超过预想的成功。


▲与岩田聪共事多年的天才制作人樱井政博。

不过偶尔也有失蹄之时，比如《Wii Music》。而且掌机上的休闲游戏衰弱之势明显，任天堂需要加强已经冷落多年的传统游戏，要进一步提高已经高耸入云的业绩，任天堂需要增加来自第三方的权利金收入。

体制改革

今年3月3DS公布后，任天堂股价双日涨幅达12%，是继2008年11月以来最大的双日涨幅。美国任天堂总裁雷吉告诉分析家：3DS是继2004年NDS公布以来任天堂最重大的一次掌机战略转变。

15年前Virtual Boy惨败后，任天堂并未对3D完全死心。10年前在开发GBA时，任天堂曾尝试设计一款3D版GBA。当时夏普已经有小型裸眼3D液晶屏技术，但成本太高，而且屏幕解析度不足，图形处理能力也不够用，任天堂只有再次放弃。3DS的开发从大约两年前开始，当时NDS在日本出现了明显的销量下跌趋势，而消费电子行业开始热炒3D概念。更重要的是，任天堂发现无法再作出让玩家惊喜的游戏，2008年后NDS的第一方创新型大作几乎枯竭。岩田聪说：“当我们发现游戏开发创意已经用得差不多时，就意味着需要推出下一部主机——这就是软件导向型公司的运作方式”。



▲日本第三方对于3DS的支持最为热情。

去年初任天堂宣布与樱井政博合作成立“Project Sora”，知人善用的岩田聪与昔日爱将又走到了一起。Project Sora成立时，官方宣称的目标是“开发任天堂也无法开发的游戏”。当时人们猜测Project Sora可能会为任天堂开发成人向游戏，任天堂将会在其薄弱的年轻男性市场上发力。但制作《卡比》和《大乱斗》的樱井政博如何能与成人游戏挂钩？

岩田聪向全世界介绍3DS那令人血脉贲张的游戏阵容时，《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《生化危机》、《潜龙谍影》、《马里奥》、《塞尔达》等名字被一语带过，大半的时间留给了Project Sora和它的《光神话 升起》。一个被任天堂遗忘多年的二三线品牌被当作3DS游戏阵容的排头兵，这可能是因为它几乎是3DS首批公布作品中惟一的原创新作。这显然不是一款“任天堂无法开发的游戏”，但它代表了一种任天堂以及多数日本游戏厂商都在摸索的新型开发体制。

在开发《任天堂全明星大乱斗X》时，Project Sora的前身“Sora”公司采用了一种全新的“契约社员”开发体制。2005年E3展前发布会中，任天堂公布了《任天堂全明星大乱斗X》。而在发布会召开后，岩田聪才找到樱井政博邀请其担任导演，并提出一种项目型开发体制。《任天堂全明星大乱斗X》的开发不在任天堂本部进行，而是由任天堂在东京高田马场附近租了一层写字楼作为开发据点。同时任天堂与当时正做完《格兰蒂亚III》而有一批闲置职员的GameArts签约，由其加盟游戏制作。通过特殊项目临时签约其他公司的闲置劳动力，这就是Project Sora所谓的“契约社员”开发体制。在该体制下，参与《任天堂全明星大乱斗X》的自由职业者、外包公司和其他合作者总共达700人，包括野岛一成、植松伸夫等业界名人。

类似于“契约社员”的开发体制在美国西海岸一带十分普遍，好莱坞著名的CAA等经纪公司为艺人、创作者与内容制作商之间牵线搭桥，优秀的创作者与厂商之间就单个项目签订短期合同，在同样的工作期限内可以获得更高的报酬。而厂商可由此减少固定职员的数量，避免无工可开时置养闲人，同时还可根据各项目的需要招募最适合的顶级人才。当项目结束


▲Capcom制作人稻船敬二在任天堂发布会现场出现，表明了对3DS的强力支持。



■由任天堂提供发行支持的《勇者斗恶龙 IX》即将在美国上市。

后，合同自然解除，无需像解聘固定员工一样赔偿大笔遣散费。在经济危机时，各厂商的项目数量大幅减少，这种灵活的契约社员机制优势更为明显。此外欧美独立游戏开发商数量众多，发行商通过代理发行体制也可以减少自身开发人员的数量，降低运营风险。近年来 EA 就在大幅裁员的同时增加了代理游戏所占的比例。然而在倡导终身雇员制的日本，游戏厂商们正被传统的用人机制逼入困境。日本的实力级独立开发商寥寥无几，几大主要发行商的绝大多数游戏均由自家团队开发，在日本游戏产业规模逐年萎缩的大环境下，居高不下的企业运营成本已经使日厂处于岌岌可危的状态。

3DS 被日厂视为救星，这不仅是因为传统游戏的处境有望得到改善，同时也是由于任天堂正以此为契机对日本游戏制作业进行改革。

近年来日本游戏软件商之间的合作正在加强，Konami 的《潜龙谍影 和平行者》联合了 Capcom、SE 等对手，SE 最近透露了正在与小岛秀夫合作开发新作项目，而板垣伴信、三上真司、神谷英树等名制作人的独立游戏工作室也得到了发行商的强力资金支持……在经济危机之中，日本游戏制作业正在以欧美更为成熟的产业结构为方向进行转变。各企业之间进行资源共享，实现品牌效用最大化，为特定项目而进行人才的相互征用，可促进整个行业的效率最大化。CESA 会长和田洋一三年前就已提出“打造日本游戏产业联盟”的构想，如今在危难之时，这种构想正在企业间的危机互助中逐步实现。任天堂也为苦难中的同胞们提供了一些合作机会，例如为美版《勇者斗恶龙 IX》提供发行资源，将《银河战士 另一个 M》授权于 Tecmo 开发，缓解 Team Ninja 被板垣伴信挖角的危机。

在游戏制作业的结构性效率提高的同时，还需要更大的市场消化他们的产品。3DS 是一部为传统游戏打造的掌机，市场目标是核心玩家，而核心玩家不会满足于孱弱的主机性能。要在保证机能的同时带给玩家新鲜感，同时要确保游戏的开发成本不会太高，3D 是最好的解决方案。追求视觉享受的核心玩家都会有一睹裸眼 3D 风采的好奇心——即使是一款已经在电视大屏幕上玩过的游戏也将因为裸眼 3D 而产生全新感受。3DS 的目标是重建 SFC 之前的业界秩序，今后由任天堂牵头，与各第三方之间的开发合作将异常频繁。

人们在惊叹于 3DS 令人目眩的游戏阵容时，可能会忽略其中多数游戏均为移植作的事实，任天堂更是以史上最高分游戏《塞尔达传说 时之笛》的移植确立了 3DS 初期以移植为主的基调。过于依赖移植主义是 PSP 败于 NDS 的主要原因，玩家需要的不是比家用机劣化的游戏体验，而是家用机也无法提供的独特游戏性。任天堂相信裸眼 3D 可以改变移植主义的命运，这种目前在电视机上仍难以实现的成像技术将成为掌机与家用机相比的一个独特优势。与家用机原版相当的画面质量使第三方可以直接使用原作素材，降低移植成本。近日 Capcom 公布了画面表现力惊人的 3DS 版 MT Framework 引擎，《生化危机 启示录》就是用该引擎将《生化危机 5》的素材方便地转移到 3DS，将次世代游戏往 3DS 移植也许会成为一种新趋势。

从第三方的积极程度、3DS 的游戏阵容、E3 展的现场反应等各种因素来看，3DS 几乎没有失败的理由。惟一的悬念是售价。2006 年 PS3 的售价公布之前同样前景大好，599 美元荒谬定价公布的那一刻，PS3 从天堂掉到了地狱。3DS 是一部融合高端处理器并几乎囊括当前所有掌上娱乐设备功能的尖端掌机，如果延续任天堂的硬件盈利政策，3DS 的售价可能会超出掌机产品的常识，从而处于高危境地。而如果将售价控制到任天堂主机产品 200 ~ 250 美元的标准范围，3DS 可能会成为任天堂第一部低于成本价销售的掌机。任天堂的营业收入将会增长，但保持多年的高利润率将受到严重影响。

3DS 是任天堂的第三根支柱，在未来一两年内，任天堂的主力支柱仍然是休闲游戏市场上热力依旧的 NDS。据任天堂预测，本财年 NDS 销量将从去年的 2710 万台增加到 3000 万台。但 Wii 的销量可能会下降 12%，预计将跌破 2000 万，降到 1800 万台。任天堂巅峰时期的暴利神话将难以重现，但 3DS 可以帮助其继续扩大经济规模，实现软着陆。

传统游戏市场的薄利现象难以改变，要重温暴利旧梦，还是要靠那些能继续扩大游戏人口的休闲游戏。人们可能还忘记了去年 E3 展中那款神秘的“生命力感应器”，看似简单的小小装备至今仍在开发中。岩田聪说，这款用于减压的游戏装置还没有到能够公开的时候。

岩田聪说：“我本人对这种产品非常期待，因为我永远都处在压力之中。”

利润主义

很多事都会在 E3 上重演一遍，比如宫本茂的遭遇、彼得 · 摩尔的纹身、唐 · 马特里克的拍肩秀。也有一些场外事件会与 E3 巧遇。E3 2007 之后数日，彼得 · 摩尔闪电跳槽 EA，而 E3 2010 之前不久微软游戏部门再次发生高层离职风波。罗比 · 巴赫与詹姆斯 · 艾拉德意外地离开了微软，给外界留下了一堆的疑问。两位灵魂人物的离去主要原因可能是手机和音乐播放器等领域的败退，游戏似乎与此无关。但在这次的领导层全面重组之后，X360 事业势必会走上一条新路。旧统帅的退场标志着 X360 第一个五年的结束，下一个五年是微软期待了 11 年的主流征程。

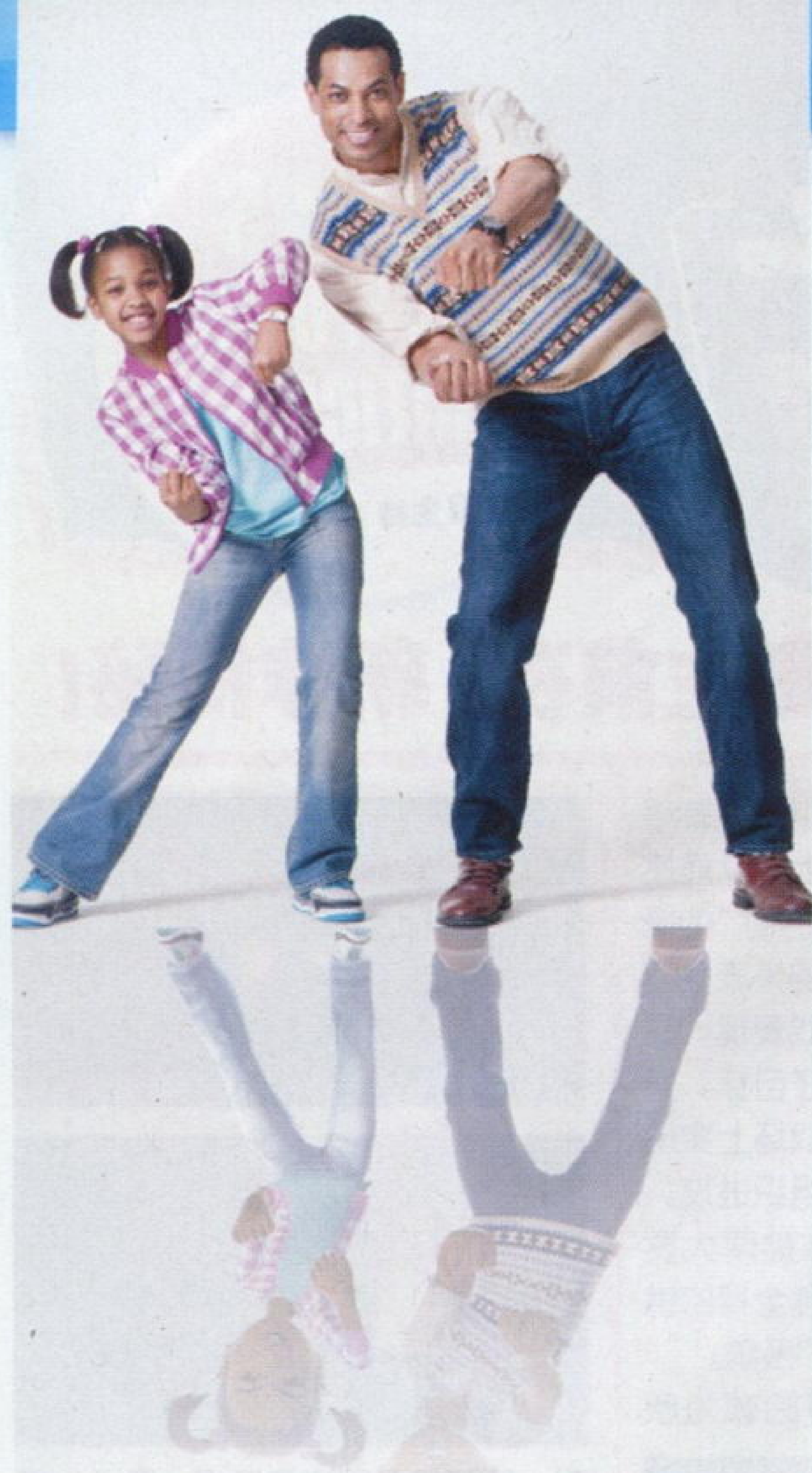
索尼高层改组后，SCE 社长平井一夫晋升为索尼网络事业群总负责人，而微软改组后，互动娱乐部副总裁唐 · 马特里克晋升为微软消费电子事业群首脑。高层更迭的巧合说明他们都将游戏作为数字家庭战略的核心。X360 已经进入 4000 多万家庭，是微软在消费电子市场上取得的最大成就。比尔 · 盖茨提出的数字十年构想唯有通过 X360 来实现。微软将 Natal 更名为 Kinect，读音与“Connect”接近，代表了微软通过操作界面改革连接亿万家庭的决心。在 Kinect 的功能展示中，还重点突出了在客厅中的体感化视频通讯功能，表明了微软将 X360 塑造成家庭通讯与娱乐终端的愿望。



■ Kinect 将会非常重视游戏之外的应用。

以实际试玩形态展出的 Kinect 褪去了科幻色彩，动作感应延迟、环境光线问题等不利因素随之暴露。最大的问题将会是售价，150 美元的硬件价格再加一套游戏已经够买一台 Wii。微软的主要市场目标是还没有购买





■从E3展的演示来看，Kinect距离1:1体感还有很大的差距。

X360的非玩家，他们需要花399美元购买一套Kinect与新型X360的套装，这个价位早已被历史证明难以推向主流市场。如果传闻属实，微软还准备了一个299美元的Arcade版Kinect套装，其性价比已经大大高于Wii，但价格毕竟还是贵出100美元，对主机性能、技术含量等并不了解也没有兴趣知道的家长们仍然会选择给孩子买个更便宜、名气更大的Wii。2009年超薄版PS3上市后在全球范围战胜了X360，但胜利的原因不是它的轻与薄，而是降低了100美元的售价。今年E3展前人们已经知道微软会有轻薄化的X360，孰料这个已经上市5年的主机经历了数次的工艺进化，在重新设计后，个头没小多少，售价却依然坚挺。时至今日微软居然还在炒作硬盘概念，把多出来的130GB廉价硬盘空间当作天大的优惠。根据Wii的经验，将X360入门机型与Kinect同捆后以250美元的价格销售是最适合主流推广的价位。如今的定价策略是为了避免硬件亏损，满足集团的盈利目标，但这可能会导致Kinect初期销量不甚理想，在其同捆套装降价之前，Kinect的主要消费群体仍然是现有的X360核心玩家，而缺乏Wii那样的华丽开场，未来的主流化普及也将缺乏动力。

高盛集团预测从7月1日开始的微软新财年，Kinect将带来16亿美元的营业收入，下个财年预计将增加到20亿美元。如果按照软硬件1:1的销售额比例推算，大约相当于第一年销售500万套Kinect，对于主流化目标影响有限。对微软来说，Kinect最大的意义是将延长X360的生命周期。5年前彼得·摩尔说下一代Xbox的上市时间大约为2011或2012年，现在微软欧洲区副总裁克里斯·刘易斯说："新款X360与Kinect至少将带来5年以上的生命周期。"下一代主机可能会被延到2015年之后。高清主机高昂的先期投入需要用漫长的销售周期来回收，将盈利期尽可能延长，同时推迟在新主机研发上的巨额投入。据旧金山Jefferies & Co的分析家Katherine Egbert估算，自从1999年以来，围绕游戏业务的微软家庭娱乐事业群累计已亏损86亿美元，微软不愿继续烧钱，保持盈利是史蒂夫·鲍尔默对马特里克提出的要求。上个财年微软娱乐设备部销售收入达77.5亿美元，实现1.67亿美元的连续第二年盈利。本财年X360的市场份额虽有所降低，但仅第三财季娱乐设备部的盈利就达到1.65亿美元。微软的市场战略正在从占有率至上转为利润至上，将各种口号与远景构想暂时搁置，在确保盈利的基础上规划产品战略，这是任天堂之道，也是苹果之道，已经被苹果夺去"最高市值高科技企业"头衔的微软正在觉悟。

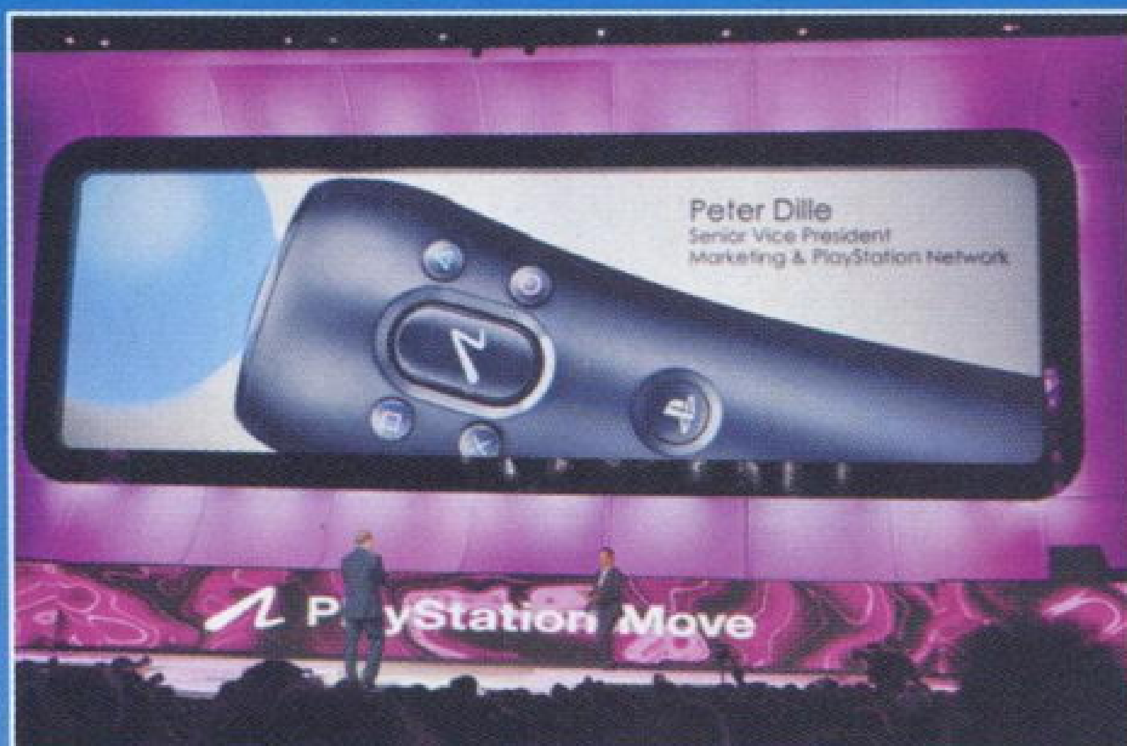
梦幻泡影

依然在理想的梦境中徘徊的只有索尼。

微软、索尼、任天堂这三足鼎立的局面已经持续了十年，三者的身分却并未发生本质性变化，索尼是电器厂、微软是软件商，只有任天堂是游戏公司。所以真正操纵业界风向的总是任天堂，索尼与微软在这个行业里耕耘了十几年，依然无法走出跟风者的角色。在技术上，索尼是体感领域的先锋；但在思维上，索尼却走在最后。PS3亏损了50多亿美元后，索尼已经在业界多变的风向中迷失。微软至少还有勇气丢开手柄，在抄袭任天堂的同时拥有自己的个性。而当我们看着索尼官方发布的那张一手导航手柄、一手Move手柄的宣传图时，没法不为索尼脸红。北京时间凌晨3点开始的发布会上，索尼的演示者们自得其乐地解说3年前已经在Wii上泛滥的各种感应棒游戏，台下的观众们兴味索然。到发布会即将结束时，压轴戏登台——却是一辆破冰激凌车，David Jaffe神采奕奕地向人们介绍他早已沦为二线游戏的《烈火战车》。当他走下台去，索尼宣布发布会结束，熬夜把发布会看完的笔者后悔不迭，忍不住想要像满嘴粗口的Jaffe一样对着屏幕咒骂一番。

有网友认为索尼的发布会应该打零分，虽有些偏激，却也不无道理。这实在是一场让人找不到兴奋点的发布会，翌日全球各大游戏网站的报道中，索尼的消息被埋没于铺天盖地的任天堂发布会报道中。Move的试玩展出也是一场灾难，索尼声称其比Wii领先好几个时代，但在实际演示中，困扰Wii的感应延迟现象在Move身上同样存在。Move的定价为50美元，表面上比起Kinect确实有优势，但是再加上一个PS Eye和导航手柄照样超过100美元。如果你想要像宣传视频里笑容满面的演员们那样全家同乐，可能要在索尼提供的主机套装基础上再多买3个Move手柄，总花费达550美元——几乎回到了当年PS3刚公布时的价格。无论索尼进行了怎样的市场规划，超过400美元的全套价格将使其与Kinect面临同样的尴尬。

任天堂吃肉，索尼与微软也想跟在后头喝汤，但留下来的可能只有发霉的残羹冷炙。雷吉说："当对手看到我们的创新时，将会为自己正在做的事而感到羞愧。"缺乏自己的创新与主见，微软与索尼只能永远被任天堂牵着鼻子走。索尼原本有多次机会可成为领潮者，但总是把握不好时机。3D是索尼的又一个理想，在整个集团范围3D计划已全面上马。将3D与Move结合，PS3将带给玩家独一无二的新奇体验，索尼相信这将会成为PS3乃至整个集团的突破口。3D电视可能是未来的必然趋势，但过早地让PS3背负3D的推广任务，可能会像几年前的蓝光战略一样，再次受累于时机的误判。高清电视刚刚普及，至少在未来一两年内，只有极少数的核心玩家会为了游戏而更新换代为3D电视。索尼想要像任天堂一样当个勇敢的开拓者，率先攫取技术创新带来的商机。二者的区别在于，索尼总是不计成本地追求领先于时代的高端技术，而任天堂总是打着算盘寻找别人没有注意到的廉价技术。所以前者曲高和寡，而后者通俗流行。



2009年PS3扳回了一局，2010年还没有摆脱亏损的索尼将再次陷入危机。E3展中看不到索尼对新款X360的任何防御部署，严峻的财务压力使其难以再次进行降价。3DS的出现使得在日本顺利发展的PSP身陷险境，在欧美几乎已翻身无望。索尼正腹背受敌，除非在TGS期间还有隐藏的杀手锏发表，否则年末商战索尼胜算渺茫，如果PS3上市后的这第五个财年还是无法扭亏为盈，索尼的振兴计划恐怕凶多吉少。

后记

E3结束一周后，Level-5在日本盛大召开发布会，公开了PS3的《第二国度》。这是Level-5近年来最具野心的大作项目，在日本的期待度直逼《FF》、《DQ》等国民RPG。同时日刊大篇幅报道了《最终幻想XIV》和《最终幻想Versus XIII》的实际游戏画面。索尼在E3展中显然未尽全力。今年PS3的战略重点是在日本本土而非欧美，未来一年内，PS3的日系大作阵容将十分可观，日本的高清市场即将激活，这总算令人略感欣慰。

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

06.16 三大厂商的展前发布会后，E3大展正式召开，本届展会中任天堂与索尼/微软的立场对调，前者大打传统游戏牌，后者全力宣传体感休闲游戏。

06.18 E3 2010闭幕，主办方宣布本届展会共吸引14万5600名行业内观众。

06.19 据英国媒体报道，小岛秀夫将会在TGS展期间公布一款PS3独占超大作。

06.22 微软在其官网中接受Kinect订购，价格为150美元。微软表示该价位为暂定价，有变动的可能。

06.24 Level-5召开新闻发布会，宣布NDS《第二国度 漆黑的魔导士》将于12月9日发售，同时公开了PS3独占的《第二国度 白色圣灰的女王》。

06.27 任天堂正式公布了NDS《口袋妖怪 黑·白》的发售日。

软件 阿雅化身“阿凡达”？《寄生前夜》新作揭秘！

在E3公布了激动人心的宣传影像之后，《寄生前夜 第三次生日》的几位制作人又在近期接受采访时吐露了更多的游戏系统和设定细节。

本作的类型是第三人称视点动作射击游戏，但是实际游戏中并没有“瞄准”这一过程，而是直接用锁定键锁定敌人射击即可。与此同时游戏依旧有大量成长要素，可以说是一款“动作射击RPG”游戏。本作的核心系统名为“灵魂潜入”（Overdive）。游戏中阿雅的真身其实一直坐在C.T.I本部，通过发动“灵魂潜入”，意识可以瞬间转移到各个战场指定的目标身上，从而控制目标行动，极度类似“阿凡达”的概念。而且“灵魂潜入”目标的外表会变成阿雅，但这只是为了游戏表现，实际上只有阿雅的意识进入了目标。通过“灵魂潜入”阿雅可以在战场上实现“瞬移”，从而高速有效地组织进攻。游戏将兼顾战略性与动作性两大要素。最新公布的图片中阿雅全裸的镜头就是正在启动“灵魂潜入”系统。







本作的舞台以纽约曼哈顿为原型，画面秉承写实的风格，融入大量近未来科幻元素。故事方面，将采用美剧式的表现手法，展现全新故事背景下阿雅与代号“异魔”的神秘生物的战斗。剧情虽然和系列作品有联系，但是总体上本作是做为“完全新作”来开发的。开发伊始，野村哲也曾经提出“如果本作能成功，作为新系列在家用机上登场也不错。”的建议。目前游戏完成度大约在70%，在《FFXIII》制作结束后，大量社内精英汇流本作的开发小组，形成了强大的制作阵容。誓言挑战PSP最高峰！

硬件 150美元太贵！Kinect售价可能下调！

在E3展的微软发布会之后，美国各大零售商都开始接受Kinect的订购，而给出的价格都是150美元，微软也于6月22日在官网上确认了150美元的定价，并且在其网络商城中直接接受预订。

150美元的价格公布之后，多数玩家与业内人士都表示失望。Activision Blizzard首席运营官Thomas Tippl认为Move与Kinect的售价都太高，他说：“作为一家发行商，我们不得不关注价格，这对于装机量的影响太大了，只有装机量足够高，我们的投资才能获得回报。按照现在的经济环境，价格比过去任何时候都重要。”

面对业界的失望情绪，微软多次强调：目前提供的150美元定价只是“暂定价格”，各零售商以该价位接受预订，是确保玩家以这样的价格一定可以买到，在Kinect发售之前如果出现价格变动，已经预订的玩家仍然可以用变更后的最低价格买到Kinect。也就是说，在11月份Kinect正式发售前，微软很有可能会将其售价调低。也许目前的150美元价位只是微软对Kinect的市场测试。

据英国《Develop》杂志报道，他们从某个“高层可靠内部人士”得到的消息显示，Kinect的生产成本高达150美元，考虑到批发价会比零售价低不少，150美元的价格销售Kinect已经是亏本行为，据称高昂的生产成本是目前微软高层“头疼的问题”。不过仍然有不少分析家对Kinect前景看好，Lazard Capital Markets的分析家Colin Sebastian预测，今年内Kinect的销量将会超过300万。



特报 二手游戏冲击美国业界



投资公司Cowen & Company最近发布的一份报告显示，去年X360和PS3在美国的游戏软件销量为8550万套，而PS2与Xbox在相同生命周期时（2003年）的软件销量为1亿69万套。数据显示，本代主机所发售的新作中，第二月的销量普遍大幅降低，比2001年的水平暴降62%。Cowen & Company认为二手游戏在美国的崛起是游戏上市第二个月之后销量大跌的主要原因。2003年美国二手游戏市场规模为4亿美元，而2009年增长到23.9亿美元。

我发誓，就算他们说3DS只是一部手机，我也会溜到台上，偷走一部原型机，然后嗖的一声溜掉。



《经典米奇》制作人Warren Spector无疑是对3DS最兴奋的制作人，他说看到3DS才知道，过去对3D的不屑简直是大错特错，"3DS改变了我的人生"。他还说希望3DS发售时排在队伍的最前面，他说："怎么可能会有人不想玩那样的掌机呢？"

索尼应该尽快让PSP重归游戏的正道，因为任天堂又走对了方向，他们总能走对方向。



前SCE欧洲分公司总裁David Reeves跳槽到Capcom欧洲分公司担任首席运营官后，曾多次数落索尼，最近他又表示3DS将会给PSP造成重大威胁，而PSP go是索尼误入歧途的表现。

业界声音

软件 小岛秀夫PS3独占超大作TGS公开？

小岛秀夫虽然接连两年在微软的E3发布会中出现，但是《潜龙谍影 崛起》并非由他担任制作人，据英国媒体CVG报道，对索尼阵营忠心耿耿的小岛秀夫下一款家用机游戏可能仍然是PS3独占！

CVG声称得到了"美国发行商高层"的可靠消息，小岛秀夫的这款PS3独占游戏可能会在9月份的东京游戏展期间公布。据该内部人士透露，小岛秀夫的新作"是一款超重量级PS3独占游戏，将会成为整个展会的焦点"。据说小岛秀夫本来打算在E3展期间公布该作，但是后来决定推迟到TGS，因为希望用更多的时间进行准备，使其公开时更加震撼人心。

虽然无法证实这则传闻的真实性，但是小岛本人确实曾透露他正在开发一款"禁忌之作"。而且在《潜龙谍影 和平行者》之后，已经有两年多没有开发高清游戏的小岛秀夫表示想要开发《现代战争2》那样的高清超大作。永远追求最高电影表现力的小岛秀夫势必要再次实现自我突破。此外，近期在法国的《和平行者》发售庆祝活动中，小岛秀夫在回答关于《终极地带3》的提问时说，这款游戏已经有很多构思，但是目前不得不暂时搁置，因为要重点开发另外一个大作。



特报 E3 2010落幕，观众数量创近年新高

E3展自从在2007年进行改革，变成只有受邀人士才能参加的展会形式后，观众数量大减。不过自从2009年开始改回过去的大会场展出形式，人数又逐渐增加。今年E3展主办方"娱乐软件协会"宣布，出席本届E3展的参展商数量达300家，有来自全球90多个国家的4万5600名行业内观众来到洛杉矶会展中心参加这个全球最具影响力的游戏展会，比去年多了4600人。E3展的参观人数虽然比不上东京游戏展和德国科隆游戏展，但是观众大多为媒体、分析家、开发者、投资者、零售商等行业内人士。同时，娱乐软件协会宣布明年的E3展举办时间为2011年6月7日至9日。



特报 高清体感玩家不买账

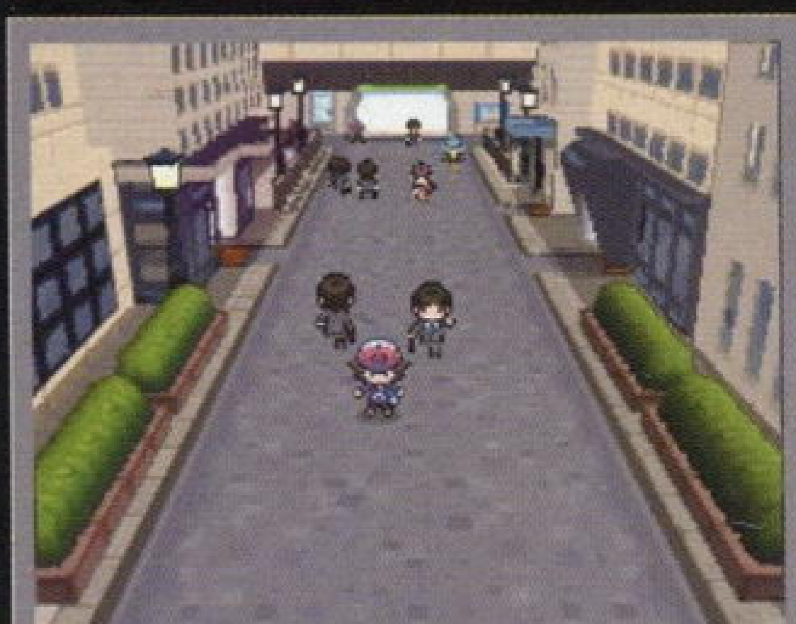
在今年的E3展中，索尼与微软都在全力宣传自己的体感操作装置，但是玩家对于高清体感似乎并不热心。E3之后，美国市调机构EEDAR发布了一份面向玩家的调查报告。结果表明，玩家对于Move和Kinect的购买意愿都很低，想要购买Kinect的玩家比Move多一些，不过主要是因为X360在美国的用户数量较多。EEDAR在其报告中补充说，这个调查结果并不表示Kinect和Move的销量会很低，在其发售之前以及更多游戏公布后，相信玩家的购买欲会逐渐提高。



INFO 新闻短波

《口袋妖怪 黑·白》发售日

万众瞩目的《口袋妖怪》革新之作《口袋妖怪 黑·白》日前正式确定将于9月18日在NDS上推出。





《MGS和平行者》销量预期

Konami社长田中富美明近日接受《日经BP》采访时表示，PSP的《潜龙谍影 和平行者》全球预计销量将会超过300万套。

《波斯王子》电影版创纪录

Jerry Bruckheimer主演的《波斯王子 时之砂》电影版虽然业界评价不高，在美国本土的票房只有8000多万美元，但在海外获得了2.13亿美元的票房，全球票房达到2.93亿美元，已成为有史以来票房最高的游戏电影。此前的记录保持者是《古墓丽影》(2.74亿美元)。据称《波斯王子》的电影版续集有望开拍。

《最终幻想》两大经典登陆3DS？

Square Enix在NDS上推出了《最终幻想III》和《最终幻想IV》的重制版后，一直没有《最终幻想V》和《最终幻想VI》的重制计划。最近SE的桥本真司透露，这两款游戏很有可能在3DS上推出重制版。

《最终幻想XIV》支持Move？

最近在接受PlayStation官方博客采访时，《最终幻想XIV》制作人田中弘道说："不幸的是我们还没有机会尝试Move，但是我们知道它非常有趣，我们很希望在《最终幻想XIV》中支持该功能。"另外田中弘道还透露，《最终幻想XIV》之所以没有X360版，是因为Square Enix不满意Xbox LIVE封闭式的网络环境。



iPhone版《最终幻想战略版》

Square Enix宣布将于9月15日在iPhone上推出《最终幻想战略版 狮子战争》，本作是基于PSP版进行移植。

Kinect技术融入电视机

Kinect的动作感应技术供应商PrimeSense最近表示，他们已经与合作伙伴达成协议，使用全身体感技术的PC家庭影院将于年底上市，体感操作的电视机顶盒预计明年夏季发售，而且该公司正在考虑将体感技术直接应用于电视机本身。

3DS售价300美元？

Lazard Capital Markets著名分析家Colin Sebastian预测，3DS的售价范围将会在249～299美元之间。

创意游戏《人面鱼》游向3DS

十年前齐藤由多加为世嘉DC开发的《人面鱼》(Seaman)因其独特的语音识别功能与游戏玩法而获得了广泛好评，是DC最具标志性的游戏之一。最近齐藤由多加暗示，《人面鱼》的最新作将会在3DS上推出。



软件 SOFTWARE

梦想世界的感动体验！《第二国度》PS3版2011年登场！

Level-5联合吉卜力工作室强力打造的《第二国度》是目前在日本最受期待的RPG大作之一，让玩家在游戏中体验典型吉卜力风格的梦幻世界，并由音乐大师久石让担任作曲。6月24日，Level-5召开新闻发布会，正式宣布NDS版《第二国度 漆黑的魔导士》将于12月9日发售。NDS版售价为6800日元，高于一般NDS游戏的原因是游戏包装中附带一本与游戏内容联动的魔法指南书的实体书版本（共352页）。此外这次发布会最大的惊喜是PS3版《第二国度 白色圣灰的女王》意外公开，预定于2011年发售。

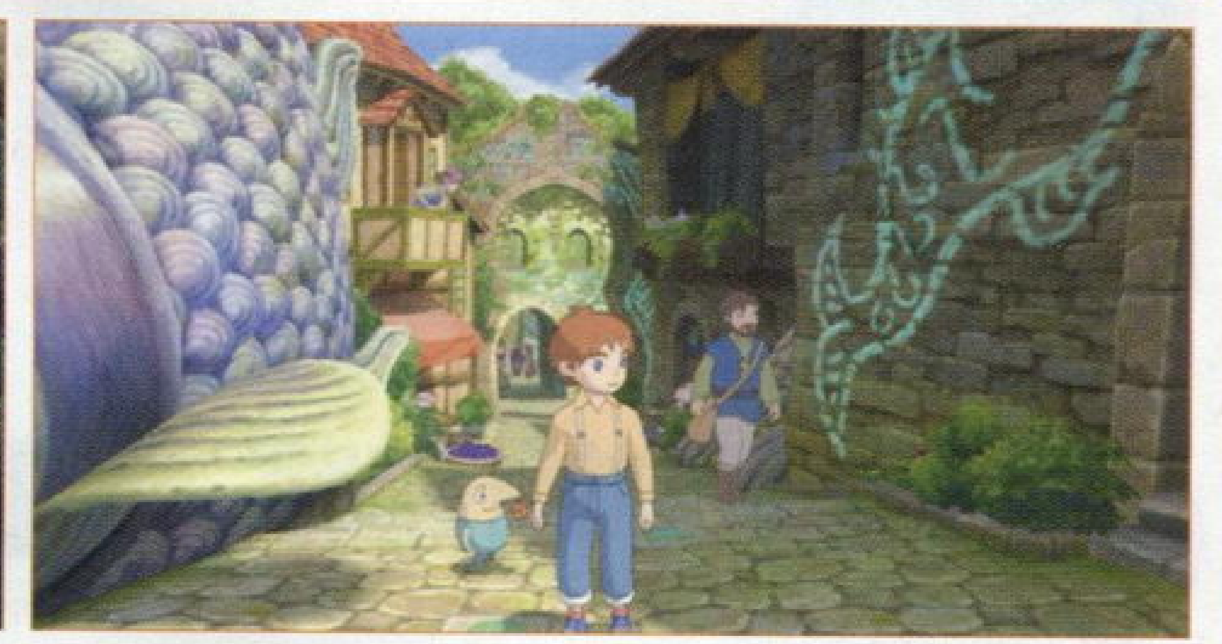
《第二国度》是Level-5继《莱顿教授》、《闪电十一人》之后的第三个大作品牌，Level-5社长日野晃博表示，《莱顿教授》是女性向，《闪电十一人》是低龄向，而《第二国度》是一个同时面向儿童与成人的“全年龄”作品，将会是Level-5最重要的一个新品牌。该作原本是Level-5的十周年纪念作品，原计划2009年发售，但是由于强化品质的原因，几乎成为了12周年纪念作品。NDS版《第二国度 漆黑的魔导士》使用了目前NDS上最大的4G容量卡片，将会收录最高品质的动画，以及恢弘大气的管弦乐。

既然《第二国度》是一款同时面向低龄玩家和成年人的游戏，为了让成年玩家更深入地感受它的魅力，Level-5决定制作PS3版。从副标题的差异就会知道，PS3版与NDS版虽然是采用相同的故事背景，但是会有不同的内容展开，游戏系统与剧情方面都会有很大的不同。在现场公布的首个预告片中，重点强调了PS3版的实际游戏画面与动画几乎没有分别。擅长卡通渲染技术的Level-5将会带给玩家手绘动画片般的完美视觉体验。



■PS3版的即时演算画面，与动画电影一样精美。





我们不是急着要卖3D电视的家电公司，所以我们完全可以慢慢等待市场的反应。



Xbox产品经理Aaron Greenberg日前表示，索尼大推PS3的3D功能是为了卖电视，而微软认为玩家不怎么热衷于3D，微软不仅不会力推，反而有可能继续无视3D。

不管是微软、任天堂还是索尼，他们这次公布的东西都不会对业界本身带来变革。



Square Enix社长和田洋一对今年E3展中的体感与3D技术热兴趣不高，他说"Kinect只是对现有技术的小小拓展"，业界需要一次真正的技术革命。

业界声音

特报 SPECIAL

3D游戏大受关注，三成玩家准备购买

从今年初的消费电子展，到近期的E3展，“3D”都是最火热的关键词。最近美国消费电子协会(CEA)发布了一份调查分析报告，名为《3D游戏：娱乐的新次元》。这份报道的消费者调查显示，对3D游戏感兴趣的消费者中，有64%为狂热玩家，还有35%是休闲玩家。

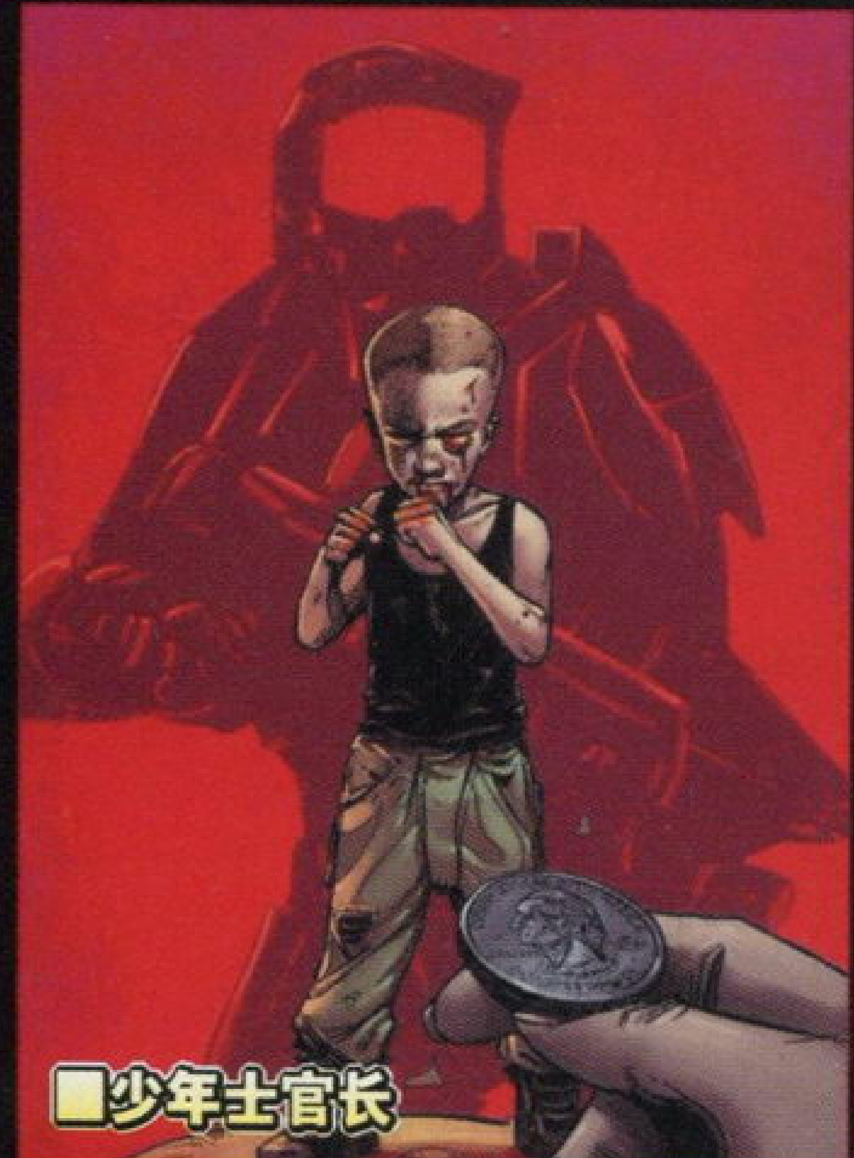
31%的狂热玩家表示，他们计划在未来一年内购买一部能玩3D游戏的游戏机，27%的玩家表示他们准备买一台3D电视，还有24%计划购买一台3D掌机。另外有7%的休闲玩家表示他们准备在未来12个月内买一台3D游戏机。多数消费者其实主要想用3D游戏设备看3D电影（占58%）。

报告显示，消费者对于3D技术还有很多疑惑，3D游戏、设备和周边的价格是他们最关心的。狂热玩家最关心的是他们喜欢的游戏是否会有3D版，以及是否会损伤他们的视力。CEA高级研究员Ben Arnold说：“随着人们兴趣的提高，消费者将会对该技术越来越适应，3D将会成为很多玩家的首选。”



SCENE

图说新闻


■少年士官长

大家都想知道摘下头盔后的士官长长得啥样，由Marvel推出的漫画版《光环 致远星的沦陷》将会向你展现在变成士官长之前，少年John 117的成长之路。该书将于9月上架，为《光环 致远星》预热。


■最终幻想Versus XIII

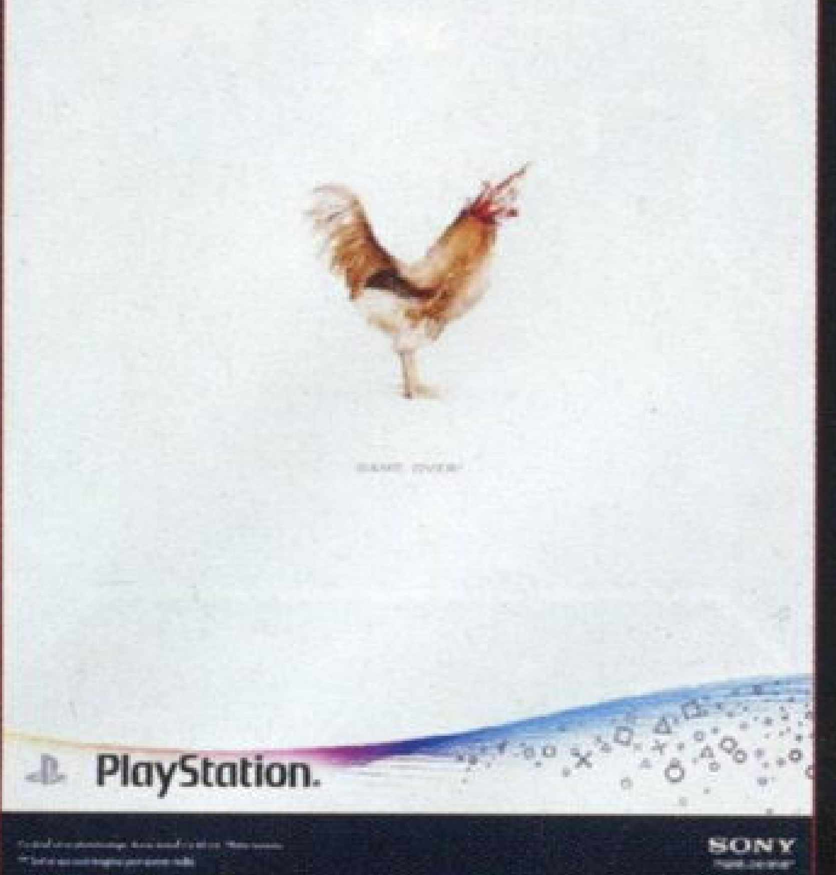
《最终幻想Versus XIII》的缺席是今年E3最大的遗憾之一，不过在日刊上最近刊载了一批该作的实际画面，其中包括首次公开的荒野画面。“在现实中发生的幻想故事”——照片级的画面证明了本作的这一主题。

EA曾说《孤岛危机2》是一款实力可与《现代战争2》抗衡的FPS大作，看到这样一幅画面，你就会知道他们所言非虚。电车断裂、整座大楼在爆炸中轰然倒塌，加上Crytek作品惯有的细腻画面，《孤岛危机2》或许会为家用机游戏树立新标准。



■纽约危机

■高卢雄鸡：GAME OVER



高卢雄鸡是法国的象征，也被当作法国足球队和橄榄球队的标志。今年法国队在世界杯中惨遭淘汰，索尼立刻就制作了一则高卢雄鸡被斩首的PS3广告，下面写着“GAME OVER”。胆大包天的索尼，今后你该如何面对愤怒的法国人？

SCENE



作为腾讯公司旗下运作的一款经典游戏，韩国 Smile Gate 游戏公司的网络游戏大作《穿越火线》(CF) 自上市以来就收到中国玩家的热捧，人气一路高涨。近日，《穿越火线》更携手国际饮料巨头百事旗下激浪品牌，为玩家诚意推出一系列全新的限量版"激浪道具"，让广大《穿越火线》玩家体验更加"够劲"的游戏乐趣！

作为走在时尚潮流最前沿的品牌，激浪与网游合作颇具历史。2007 年，由微软发售的被誉为"北美史上预售卖最快的游戏大作"《光环 3》就曾与激浪展开过深度合作；2009 年，激浪重装登陆中国与久游网合作启动了"百事激浪 久游劲舞"的游戏联赛，吸引了近 20 座城市 10 多万玩家的积极参与。

据悉，此次合作将推出《穿越火线》黄金 M4，黄金 AK 等限量版道具，同时，还大量融入激浪元素，订制了多款富含充满创意的激浪道具，其中包括了激浪头盔、激浪烟雾弹、激浪水壶等等，这些道具不但外形酷劲十足、极其专业，更充分秉承了"自由大胆、坚持自我"的激浪精神，拥有这些道具，必将让游戏中您的角色"更酷、更够劲"。除了炫酷的外观，游戏道具同样具备非常实用的功能：

激浪背包



激浪烟雾弹



激浪头盔



激浪水壶



◀6 月中旬 CF 推出限量版「激浪道具」



黄金M4

激浪头盔：超炫荧光迷彩外形，具有较强保护功能；
激浪烟雾弹：使用后有绿色烟雾冒出，能阻碍敌人的视线，使友军能安全迅速的通过某个区域；
激浪水壶：可用于增加 10% 经验值，使精力充沛；
激浪背包：激浪特制行军背包，显得更加与众不同；
黄金 M4：是 M4A1 系列中最尊贵的一款，拥有黄金完美外观，任何地方都格外显眼，整体性能全面，手感极佳，无论远近距离都能发挥出稳定而强大的威力，拥有它让你立即成为最瞩目的战士；
黄金 AK：弹匣容量达到 38 发，表面由黄金打造而成。

自由大胆、坚持自我的玩家们一定不想错过如此炫酷且实用功能强大的激浪道具吧？那就赶快购买"激浪"穿越火线促销装并登陆 http://mdew.com.cn/CF，按要求输入盖内字符，最高价值 500 元的"够劲"激浪虚拟道具马上属于你！

激浪联手 CF 限量版"激浪道具"带你穿越火线！



栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2010年5月31日～2010年6月6日

1 超级马里奥银河 2 Wii
スーパーマリオギャラクシー2
■2010年5月27日发售 ■Nintendo ■平台动作
◆本周 105149套 ◆累计 445050套

2 NEW 妖精的尾巴 携带工会 PSP

フェアリーテイル ポータブルギルド

■Konami ■2010年6月3日发售■动作■4980日元



本作改编自同名动画，玩家不但可以使用原作中的30名角色，还能看到很多"《怪物猎人》系列"的影子。游戏是以"任务制"的方式推进，战斗中强调使用魔法，到后期会显得有些单调。另外由于战斗区域被分为了多个不同的场景，因此在消灭部分敌人时也存在"换区"的概念。

本周：34 971套　累计：34 971套

3 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 NDS
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2
■2010年4月28日发售 ■Square Enix ■角色扮演
◆本周 23417套 ◆累计 1121989套

4 上周3位 创造球会 DS 世界挑战 2010 NDS

サカつくDS ワールドチャレンジ2010

■SEGA■2010年5月27日发售■模拟经营■5200日元



游戏的内容和之前的作品相同，主要收录了成为世界第一俱乐部的"创造球会模式"、经营国际俱乐部的"国际模式"，以及挑战强队提升俱乐部评级的"挑战模式"。独有的自创系统同样收录了不少现实中的选手资料，可以让玩家随心所欲地组合出更适合自己的俱乐部。

本周：18 305套　累计：68 511套

5 失落的星球 2 PS3
ロストプラネット2
■2010年5月20日发售 ■Capcom ■动作射击
◆本周 16543套 ◆累计 135006套

6 NEW 必胜柏青哥嫂攻略系列 携带版 Vol.1 PSP

必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Portable Vol.1

■D3 Publisher■2010年6月3日发售■桌面棋牌■5800日元



游戏完美还原了以"《新世纪福音战士 魂之轨迹》"为主题的老虎机，玩家除了能够自由设定游戏的环境，模拟收集实机体验时的数据进行研究外，支持纵向显示的游戏画面以及收录大量原创动画和人物插画的庞大数据库都让FANS大呼过瘾。

本周：14 521套　累计：14 521套

7 潜龙谍影 和平行者 PSP
メタルギア ソリッド ピースウォーカー
■2010年4月29日发售 ■Konami ■动作射击
◆本周 14262套 ◆累计 712198套

8 徽章战士 DS NDS
メダロットDS
■2010年5月27日发售 ■Rocket Company ■角色扮演
◆本周 14090套 ◆累计 64254套

9 世界足球 胜利十一人 2010 蓝色武士的挑战 PS3
ワールドサッカーウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑战
■2010年5月20日发售 ■Konami ■体育
◆本周 14056套 ◆累计 93438套

10 朋友聚集 NDS
トモダチコレクション
■2009年6月18日发售 ■Nintendo ■模拟育成
◆本周 13918套 ◆累计 3271555套

本周有16款老游戏的廉价版发售，但这显然无法动摇《超级马里奥银河2》的冠军宝座。其中《妖精的尾巴 携带工会》虽然仅有3.5万的首周销量，但消化率却达到了88%以上，顺利完成官方既定的目标。同时由于原作漫画和动画所聚集起来的人气，游戏模仿"《怪物猎人》系列"的玩法在FANS间也能起到明显的推动作用，持续热卖的可能性较高；"《必胜柏青哥嫂攻略系列》"首款掌机作品成绩与前作PS2版的成绩持平。

2010年6月7日～2010年6月13日

1 NEW 异度之刃 Wii

ゼノブレイド

■Nintendo■2010年6月10日发售■角色扮演■6800日元



游戏最特别的地方就是融入了很多网络游戏中的元素，广阔的地图、随时间改变的敌人，数量庞大的任务等都让玩家在不同的区域时探索充满了乐趣。经典的纸娃娃系统无时无刻不刺激着你的收集欲望，而合理运用战斗中的预测系统也使整体的策略性得到进一步提升。

本周：82 952套　累计：82 952套

2 上周1位 超级马里奥银河 2 Wii

スーパーマリオギャラクシー2

■Nintendo■2010年5月27日发售■角色扮演■6800日元



马里奥大叔在银河中展开的奇幻冒险又回来了。全新的关卡中保留了前作中很多独特的视觉特效和机关，而配合不同的场景使用全新的变身和耀西都让整个过程好不热闹。收集全部的242颗星星仍然是所有玩家挑战的终极目标，考验你的不仅是操作，还有过人的观察力和智慧。

本周：73 480套　累计：518 530套

3 NEW 横行霸道IV 自由城轶事 PS3
グランド・セフト・オート：エピソード・フロム・リバティーシティ
■2010年6月10日发售 ■Take–Two ■动作
◆本周 64249套 ◆累计 64249套

4 NEW 洛克人 ZERO 合集 NDS

ロックマン ゼロ コレクション

■Capcom■2010年6月10日发售■动作■3800日元



游戏收录了2002～2005年发售的四款"《洛克人ZERO》系列"作品，让FANS能够一次性体验连贯的故事和火爆刺激的战斗。为了照顾不擅长动作游戏的玩家，游戏的整体难度有所降低，而独有的鉴赏模式中则收录了大量游戏原画和设定图，很有收藏价值。

本周：21736套　累计：21736套

5 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 NDS
ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2
■2010年4月28日发售 ■Square Enix ■角色扮演
◆本周 19593套 ◆累计 1141582套

6 NEW 正当防卫 2 PS3
ジャストコーズ2
■2010年6月10日发售 ■Square Enix ■动作
◆本周 18795套 ◆累计 18795套

7 妖精的尾巴 携带工会 PSP
フェアリーテイル ポータブルギルド
■2010年6月3日发售 ■Konami ■动作
◆本周 13586套 ◆累计 48557套

8 世界足球 胜利十一人 2010 蓝色武士的挑战 PS3
ワールドサッカーウイニングイレブン2010 蒼き侍の挑战
■2010年5月20日发售 ■Konami ■体育
◆本周 12617套 ◆累计 106055套

9 朋友聚集 NDS
トモダチコレクション
■2009年6月18日发售 ■Nintendo ■模拟育成
◆本周 12229套 ◆累计 3283784套

10 新超级马里奥兄弟 Wii Wii
New スーパーマリオブラザーズ Wii
■2009年12月3日发售 ■Nintendo ■动作
◆本周 11864套 ◆累计 3913972套

本周最大的黑马无疑是任天堂酝酿已久的角色扮演大作《异度之刃》，它不但打破了2009年12月《圣恩传说》所创造的Wii角色扮演游戏首周最高销量，游戏的实际素质也得到了广大玩家的认可，借助互联网口耳相传的"羊群效应"，后续的销量数字仍然值得我们继续关注。其他新作中，较美版晚近9个月的《横行霸道IV 自由城轶事》双版本首周销量合计超过7.3万，可见系列作品在日本玩家中的超高人气和巨大影响力。

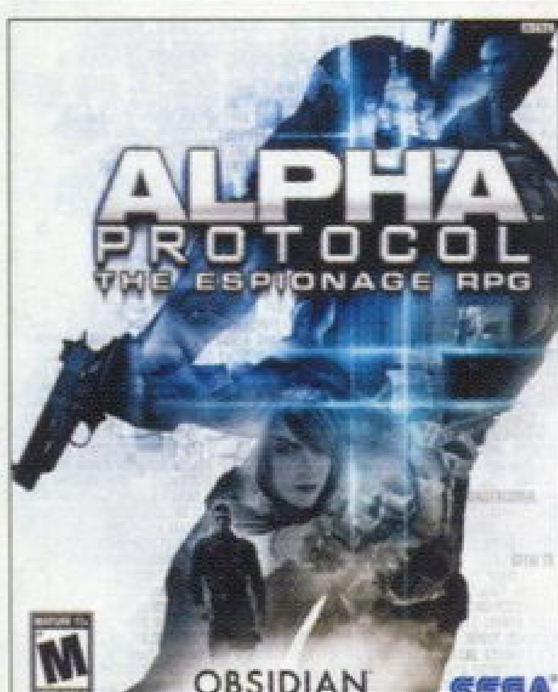
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2010 年 5 月 30 日～ 2010 年 6 月 5 日

排名	游戏	信息	销量	机种
1	超级马里奥银河 2 Super Mario Galaxy 2	■Nintendo ■2010 年 5 月 23 日发售 ■平台动作■上周排位：1	◆本周 334740 套 ◆累计 1113755 套	Wii
2	荒野大救赎 Red Dead Redemption	■Rockstar Games ■2010 年 5 月 18 日发售 ■动作射击■上周排位：2	◆本周 214431 套 ◆累计 1093064 套	X360
3	荒野大救赎 Red Dead Redemption	■Rockstar Games ■2010 年 5 月 18 日发售 ■动作射击■上周排位：5	◆本周 125212 套 ◆累计 614802 套	PS3
4	终极格斗冠军赛 2010 UFC Undisputed 2010	■THQ ■2010 年 5 月 25 日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 103901 套 ◆累计 369323 套	X360
5	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：6	◆本周 76533 套 ◆累计 6895219 套	Wii
6	终极格斗冠军赛 2010 UFC Undisputed 2010	■THQ ■2010 年 5 月 25 日发售 ■体育■上周排位：4	◆本周 75022 套 ◆累计 257134 套	PS3



7 阿尔法协议 X360

Alpha Protocol

■SEGA ■2010 年 6 月 1 日发售■主视角射击■上周排位：–

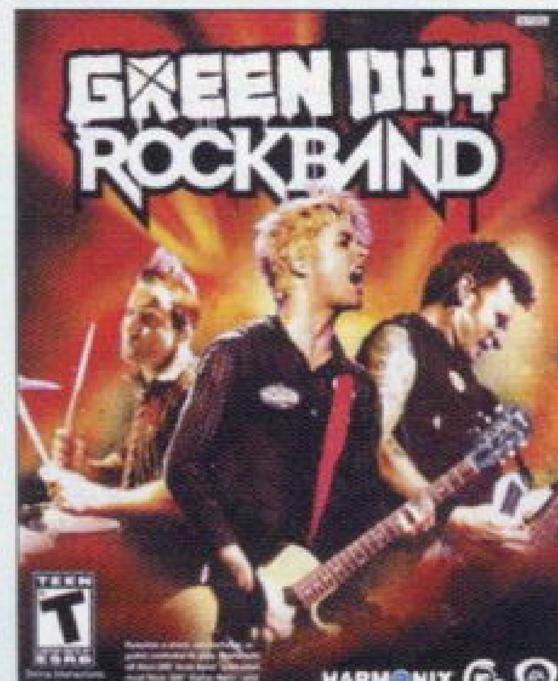
游戏中明显能看到很多其他潜入与射击游戏的影子，不过直接照搬后的效果并不理想。除了完成任务和人物育成的方法比较多样化外，索然无味的剧情几乎不会让你对角色留下任何深刻的印象，糟糕的 AI 某些时候更是会平白无故地增加游戏难度，让人郁闷不已。

本周：**69 588** 套　累计：**69 588** 套

排名	游戏	信息	销量	机种
8	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：7	◆本周 67151 套 ◆累计 6646108 套	Wii
9	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：9	◆本周 59493 套 ◆累计 5525124 套	Wii
10	阿尔法协议 Alpha Protocol	■SEGA ■2010 年 6 月 1 日发售 ■主视角射击■上周排位：–	◆本周 47188 套 ◆累计 47188 套	PS3

2010 年 6 月 6 日～ 2010 年 6 月 12 日

排名	游戏	信息	销量	机种
1	超级马里奥银河 2 Super Mario Galaxy 2	■Nintendo ■2010 年 5 月 23 日发售 ■平台动作■上周排位：1	◆本周 174923 套 ◆累计 1288678 套	Wii
2	潜龙谍影 和平行者 Metal Gear Solid:Peace Walker	■Konami ■2010 年 6 月 8 日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 133671 套 ◆累计 133671 套	PSP
3	荒野大救赎 Red Dead Redemption	■Rockstar Games ■2010 年 5 月 18 日发售 ■动作射击■上周排位：2	◆本周 116372 套 ◆累计 1209436 套	X360
4	新超级马里奥兄弟 Wii New Super Mario Bros. Wii	■Nintendo ■2009 年 11 月 15 日发售 ■平台动作■上周排位：5	◆本周 76066 套 ◆累计 6971285 套	Wii
5	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■Nintendo ■2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：8	◆本周 74166 套 ◆累计 6720274 套	Wii
6	泰格伍兹 PGA 巡回赛 11 Tiger Woods PGA Tour 11	■EA ■2010 年 6 月 8 日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 73554 套 ◆累计 73554 套	X360
7	荒野大救赎 Red Dead Redemption	■Rockstar Games ■2010 年 5 月 18 日发售 ■动作射击■上周排位：3	◆本周 70836 套 ◆累计 685638 套	PS3



8 绿日 摇滚乐队 X360

Green Day:Rock Band

■MTV Games ■2010 年 6 月 8 日发售■音乐■上周排位：–

和《甲壳虫 摇滚乐队》的包装模式相同，游戏中收录了著名美国朋克音乐团体绿日的很多经典曲目，属于纯 FANS 向的作品。不支持下载扩充曲目、相对单调的场景变化是使游戏缺乏挑战动力的主要原因，不过这似乎也是这类游戏的一个通病了。

本周：**61 990** 套　累计：**61 990** 套

排名	游戏	信息	销量	机种
9	Wii Fit Plus Wii Fit Plus	■Nintendo ■2009 年 10 月 4 日发售 ■动作■上周排位：9	◆本周 59856 套 ◆累计 5584980 套	Wii
10	泰格伍兹 PGA 巡回赛 11 Tiger Woods PGA Tour 11	■EA ■2010 年 6 月 8 日发售 ■体育■上周排位：–	◆本周 52118 套 ◆累计 52118 套	PS3

新作打榜

近两周日本游戏市场的活跃程度还是高于欧美市场，新作的数量持续稳步上升中。日本方面，不同机种上的恋爱游戏似乎成为了近期的热点，而很久未在排行榜中露面的实用性 NDS 软件同样取得了非常靠前的名次，大有进军前十的势头；美国方面，体育和音乐这两类游戏一直在家用机上拥有非常高的关注度，以多版本同时发售的策略往往也能在榜单中占据多个席位。

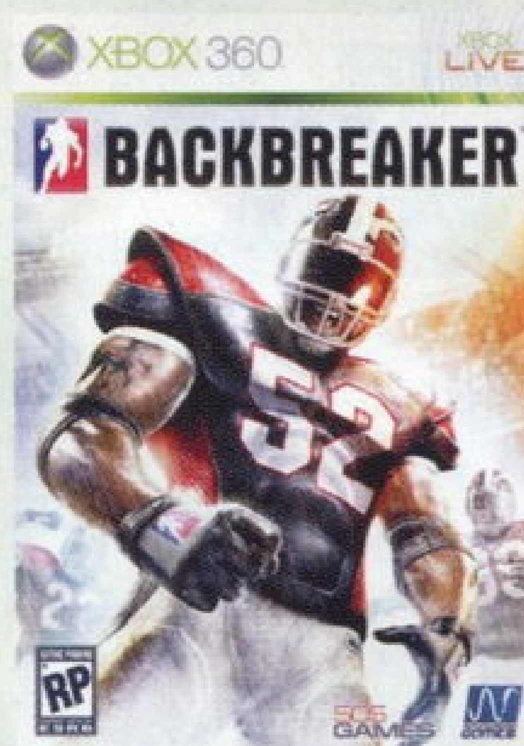
日本新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 5 月 31 日～ 2010 年 6 月 6 日			
12	NDS	怪谈餐馆 隐藏菜单 100 选	2010.6.3
17	PSP	CLANNAD 在光守护的坡道上 上卷	2010.6.3
18	NDS	必胜柏青哥嫂攻略系列 DS Vol.5	2010.6.3
35	X360	W.L.O 世界恋爱机构	2010.6.3
38	NDS	直到世界尽头 珍兽猎人井本的大冒险	2010.5.27
2010 年 6 月 7 日～ 2010 年 6 月 13 日			
18	X360	横行霸道Ⅳ 自由城轶事	2010.6.10
24	X360	正当防卫 2	2010.6.10
25	PSP	幸运之杖 携带版	2010.6.10
34	NDS	口袋妖怪 心之金 · 魂之银	2009.9.12
41	PS3	恶魔之魂（廉价版）	2010.2.25

看到这个标题，大家千万不要认为这是一款介绍食谱的软件。实际上它是改编自目前大受日本小学生欢迎的动画《怪谈餐馆》，主要讲述一家神秘餐馆中发生的 100 种怪异事件。

美国新作一览



排名	机种	游戏名称	发售时间
2010 年 5 月 30 日～ 2010 年 6 月 5 日			
16	X360	使命召唤 现代战争 2	2009.11.10
18	X360	极限竞速	2009.10.27
26	X360	压制橄榄球	2010.6.1
29	Wii	EA 运动活力	2009.5.19
42	PS3	压制橄榄球	2010.6.1
2010 年 6 月 6 日～ 2010 年 6 月 12 日			
13	PS3	绿日 摇滚乐队	2010.6.8
18	Wii	绿日 摇滚乐队	2010.6.8
25	Wii	泰格伍兹 PGA 巡回赛 11	2010.6.8
41	NDS	洛克人 ZERO 合集	2010.6.8
47	NDS	3D 绘图方块	2010.5.3

游戏的原名指代橄榄球运动中经常使用的压制技巧，所以在优秀的物理引擎帮助下，比赛中运动员之间的身体碰撞都被表现得淋漓尽致，能让玩家充分体验到比赛的激烈与残酷。推荐给喜欢橄榄球游戏以及热衷于联机对战的玩家。

2010 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2010年1月1日

名次	机种	总销量	5 月 31 日～ 6 月 6 日	6 月 7 日～ 6 月 13 日
1	PSP	1 127 945 台	23 588 台	21 662 台
2	Wii	849 026 台	18 818 台	20 588 台
3	PS3	813 863 台	18 951 台	17 676 台
4	NDSi LL	594 239 台	10 737 台	11 138 台
5	NDSi	474 043 台	8 219 台	10 172 台
6	NDSL	118 435 台	1 743 台	3 108 台
7	X360 '	86 114 台	3 258 台	3 225 台
8	PS2	44 703 台	1 316 台	1 291 台
9	PSP go	38 959 台	1 026 台	718 台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	5 月 30 日～ 6 月 5 日	6 月 6 日～ 6 月 12 日
1	PS2	52 125 322 台	10 380 台	10 140 台
2	NDS	47 396 398 台	101 712 台	108 832 台
3	Wii	33 705 698 台	96 410 台	95 517 台
4	X360	23 293 643 台	53 158 台	54 327 台
5	PSP	19 455 451 台	14 132 台	45 321 台
6	PS3	14 068 648 台	48 141 台	48 200 台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSP go 的销量

GOLDEN EYE

《Love Plus+》这样的情感神作，对于喜欢她的玩家来说，那就是秒杀，限定版才几个钱？眼睛都不会眨一下的。同样以情感见长的《我的暑假》掌机新作，在炎炎夏日，自然也是寻找清凉的玩家的首选，蓝天白云，小桥草地，虫儿鸣叫，蝴蝶飞，躺在草地上仰头看天，一个美好的黄昏转瞬即到，转眼即去……当然，游戏更多的意义在于激起你的美好回忆，对于那些已经没有了暑假的人们来说……别哭啊，宝贝，别哭。

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×5

Love Plus+



热血推荐

推荐玩家人群

●缺乏恋爱经验的人。●对与虚拟角色的互动感兴趣的玩家。●对于现实恋爱心存遗憾的人。

总分 24

九兵卫



《Love Plus》给恋爱游戏定义了全新的概念——既不以角色为惟一卖点，也不将干枯的文字剧情贯穿前后，而是将交流与互动作为游戏的核心，给玩家带来与真实生活"同步性"最高的虚拟女友体验。时隔一年的续作《Love Plus+》，乍看在"朋友模式"与前作区别不大，但进入恋人阶段后，语音识别功能的强化令游戏可玩性大幅增加，大量对应真实时间的全新事件加上各种互动性极高的迷你游戏，让人实在难以自拔。前作中约会过程略显枯燥的缺点也得到了修正。在本作的亮点之一——与恋人热海旅行的事件中，玩家可以24小时全天实时陪伴在女友的左右，景点也完全根据现实描绘。值得一提的是，游戏的通信模式与收集要素也非常丰富，各个角色可爱风趣的扭蛋人偶虽然很吸引人，但遗憾的是这些扭蛋只能通过日本当地DS Station下载。对于前作的玩家，游戏提供的存档继承功能也极比较厚道，从个人资料、好感度甚至包括收集要素等等，全部可以继承。



奈落



玩家只要一拿到游戏，很快就能明白其中的乐趣。游戏时经常会不自觉地和女孩对话、傻笑、心动。游戏的系统生动细腻，尤其是看见心仪的姑娘发来短信时的兴奋心情竟和现实一样，让人心悦诚服！校园爱情的成长轨迹也描绘得比较成熟，两人从相遇到熟悉，经历意外而走进彼此的世界，有意无意的街边偶遇，强找借口的初次约会，上学放学如胶似漆，情到浓时女孩的表白……真是梦幻体验。最终宁宁表白时的场面的确非常"震撼人心"。难怪游戏让这么多人不愿关机。

脆薯条

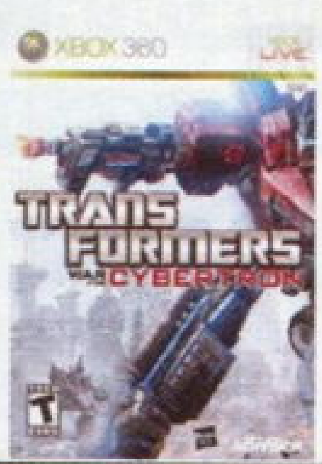


本作的发售为宅男们的暑期计划提出了一个绝佳方案——和"女友"共同踏上甜蜜的旅行。听上去很虚幻，但通过NDS的触摸屏以及语音识别功能，游戏以完全实时进行的"恋人模式"予以了实现。与女友共同游览景点、一起进餐甚至包括睡前的悄悄话等等，玩家在体验这些内容的过程中能够感受到如同蜜月旅行般的浪漫，而本作对女主角的一举一动以及心理变化的描写也极为真实，代入感之高令人佩服。只要玩家愿意，本作的游戏时间可以无限长。

■最真实的虚拟女友体验。

■卡片■Konami■Love Plus+■模拟育成■2010年6月24日■1人■无对应周边

变形金刚 塞博坦之战



推荐玩家人群

●变形金刚忠实FANS。●喜欢简单直接的动作游戏的玩家。●喜欢和朋友联机过关的人。

热血推荐　总分 25

雷电



游戏开篇就可以直接选择博派或狂派两条路线，大部分经典角色都可以使用，每个人都有不同能力，随时随地变形，高科技武器效果夸张，塞博坦星科幻味道十足，细致的设定让FANS非常满意。可惜游戏过程还是难免重复，关卡变化不大，不过火爆直接的玩法足够让你有持续玩下去的动力。

纱迦



从剧情到机设都是原创，令FANS备感新鲜。分博派和狂派来进行的单机模式火爆十足，画面也不赖，变形非常流畅，把其他作品完全比了下去。单机打完还有足够耐玩的网络模式等着你，转生、挑战、自定义等时髦要素一个不缺。不同角色拥有不同的技能和变形，这点更是赞上了天。

脆薯条



本作是次世代上不可多得的《变形金刚》佳作，使用虚幻引擎3让画面表现极其出色，细节表现十分到位，完全符合原作的剧情也会让很多《变形金刚》系列的老FANS感动不已。游戏10小时的单人模式和丰富的多人模式也让本作耐玩度大增，不过单机中的一些常见贴图BUG稍稍令人感觉遗憾。

■我们的网络，他们的战场。

■BD-ROM/DVD-ROM■Activision Blizzard/High Moon Studios■Transformers：War for Cybertron■动作■2010年6月22日■1～10人■对应机种为PS3及X360

特特莉的工作室 艾兰德的炼金术士2



推荐玩家人群

●对游戏人设和音乐有爱的玩家。●喜欢调合与收集的收集的玩家。●热爱传统的日式游戏FANS。

热血推荐　总分 25

晴天



对于玩过前作的玩家来说，游戏中的很多人物和设定都会感觉相当亲切，诙谐逗趣的突发事件总能让人会心一笑。游戏的进行方式同样按"天数"来计算，新增的"冒险者执照系统"则鼓励玩家积极地进行调合、收集和完成任务，以开放更多可探索的区域，不知不觉就会让人沉迷其中，无法自拔。

脆薯条



游戏的部分素材取自前作，看到曾经同伴的改变是件让人惊喜的事情，新同伴在个性等各方面也设计得不错。系统方面最让人惊喜的就是使将以前繁琐的操作简单化，接受任务的提示也更明确，只要事先做好规划就能有条不紊的进行下去。切记在明显提升难度的战斗中一定要合理运用攻击道具。

九兵卫



和去年推出的前作一样，游戏以清新治愈的画风给人留下强烈的第一印象，岸田的人设在游戏中的还原度非常不错，杀伤力很大。至于游戏本身，系统的变化并不多，道具的收集与合成占了大部分的时间，战斗系统的华丽程度相较前作有所提高。虽然游戏的难度不高，但多结局的设定比较讨好FANS。

■再续前缘，精彩无限。

■BD-ROM■Gust■トトリのアトリエ～アーランドの炼金术士2～■角色扮演■2010年6月24日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

我的暑假 携带版 2 谜语姐妹与沉船的秘密



推荐玩家人群

●怀念童年的玩家。●喜欢轻松游戏的玩家。●渴望体验海岛暑假生活的人。●热衷于探索和收集的玩家。

热血推荐 总分 **24**

■最清凉、最温馨的暑假。

九兵卫

游戏移植自系列人气最高的PS2版《我的暑假2》，不仅画面重新进行了调整，PSP版系统也得到了众多改善，剧本方面甚至还有新角色加入。除了原作中“昆虫采集”、“虫相扑”、“钓鱼”、“广播体操”这些可玩要素外，游戏还加入了“探索沉船”、“谜语姐妹的作业”等全新内容，非常值得一玩。

奈落

本作可能是系列最优秀的一代。采用了4代最成熟的系统，配合人气最高的2代游戏内容，再加上诸多原创要素，确实是难得的佳作。音乐勾人会心微笑，系统丰富实用，小游戏魅力自不待言，就连剧情和人物刻画也意外的精彩！让人不禁忆起童年的那些烈日蝉鸣、大声欢笑、淡淡忧伤的暑假。

晴天

虽然只是一款复刻作品，但是游戏的内容却比初版丰富了很多。不但加入了更多的迷你游戏，与新增角色的互动则与副标题呼应，让人印象深刻。在各种模拟现实的场景中玩家能够体验到日本当地的风土人情，寄宿在亲戚家里的设定也仿佛将我们带回了自己曾经亲身经历的年代，与不同的人相遇与相识。

■UMD■SCE■ぼくのなつやすみポータブル 2 ナゾナゾ姉妹と沈没船の秘密！■动作冒险■2010年6月24日■1人■无对应周边

幽灵诡计



推荐玩家人群

●解谜达人。●“《逆转》系列”爱好者。●有一定日语基础的玩家。

热血推荐 总分 **24**

■《逆转》生父再创新作。

八重樱

巧舟的奇思妙想在本作中再度得到完美展现，玩家需要不断利用散落在周围的小道具来避免死亡的命运，“时间限制”的设定更是令人不由得绷紧神经。看似复杂的游戏系统其实存在着很大的弹性空间，多加思考的话不难解开谜团。性格迥异的人物和节奏感十足的音乐亮点十足，一旦开始玩就绝对无法放下手。

九兵卫

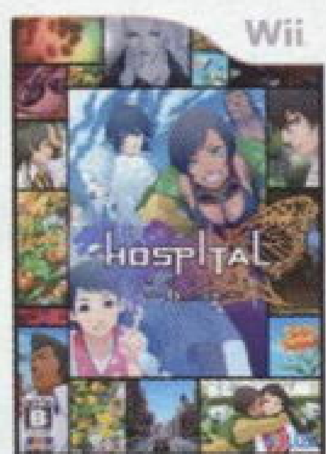
作为“《逆转》系列”生父巧舟一手打造的全新推理游戏，《幽灵诡计》玩法非常新颖，死亡后处于幽灵状态的主角要利用场景中的道具来间接引导事件的发展，因此相比文字类的推理，本作更强调对场景的分析与判断能力。游戏分章节进行，人物间的对话占了不少，而二周目没有新要素有点不过瘾。

奈落

通过鬼魂力量改变命运解谜游戏，处处体现着巧舟氏的个人风格。流程设计充满想象力，色块小人儿动起来流畅自然，演出效果仿佛舞台剧。遗憾的是，除语言障碍之外，谜题的提示过于分散，需要集中精力开动脑筋，反复尝试后才能找到正确方法。当然成功后的满足感也是游戏的一大魅力。

■卡片■Capcom■ゴースト トリック■文字冒险■2010年6月19日■1人■无对应周边

HOSPITAL.6 人的医师



推荐玩家人群

●想体验模拟手术的玩家。●对医学知识感兴趣的人。●不晕血的人。

总分 **23**

■新生的《超执刀》。

九兵卫

虽然美版一个月前已上市，但强大的声优阵容也是本次发售的日版独特的优势。游戏摒弃“《超执刀》系列”一贯的核心——“超执刀”的特殊能力，但在手术内容却从以往的外科与急诊手术，扩展到整形、法医鉴定等等，玩法趋于多样化。即便如此，游戏的难度却不升反降，更加适合新手入门。

雷电

依靠Wii的体感操作为病人进行手术，各种医疗器械的使用非常有感觉。一改前作单主角传统，变为6名有不同能力的角色，系列饱受好评的剧情方面在本作中以全新的动态形式表现，漂亮的手绘人设和高质量的配音也让人更加投入。“超级简单难度”的加入也让新手更容易上手。

脆薯条

正如游戏名一样，本作以6名不同的医师展开故事，不仅剧情环环相扣，每个人擅长专业领域的不同也会给玩法带来相应的变化，这样的设定是系列前所未有的。游戏的临场感很强，紧凑且有条不紊的操作能让人很自然地放松并全身心投入到虚拟的手术中去。此外，本作的人设与音乐也很不错。

■DVD-ROM■Atlus■HOSPITAL.6人の医师■益智■2010年6月17日■1人■无对应周边

乐高哈利波特 1-4 年



编辑评分

奈落 7

晴天 7

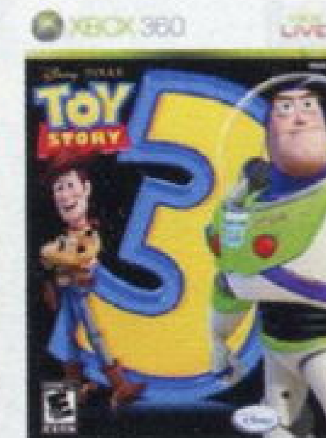
总分 **22**

雷电

乐高和哈利波特两者的魔力汇聚在一起，足够吸引无数的玩家和小说、电影爱好者。游戏包括前四部小说的故事内容，和其他乐高游戏的玩法相同，控制乐高小人儿在乐高组成的世界中体验经典的故事，学习魔法干掉坏人，看着各种幽默的小段子哈哈大笑，轻松的游戏氛围适合你和朋友一起游玩。

■PS3/X360■Warner Bros.■LEGO Harry Potter: Years 1-4■动作冒险■2010年6月29日

玩具总动员 3



编辑评分

雷电 7

九兵卫 6

总分 **20**

纱迦

根据同名电影改编的本作，对于FANS来说可谓相当不错。游戏的故事模式支持单机双打，玩家要操作巴斯光年等3名主角去寻找安迪。游戏过程中有大量收集要素，用以解锁商店物品。在玩具箱模式里，完成各种迷你游戏可以获得各种奖励，用以建造一座巨大的玩具世界，虽然比较困难，但颇具乐趣。

■PS3/X360■Disney■TOY STORY 3■动作■2010年6月15日

初音未来 女歌手计划 梦想剧场

推荐玩家人群



●音乐游戏爱好者。●有PSP版初代的玩家。●初音FANS。

购买推荐度 ★★★★☆

九兵卫

首先，游戏需要PSP版初代的存档才能联动，而内容方面，本作相当于将初代的歌曲通过PS3的画面重新进行了演绎。话虽如此，高清即时演算版“葱娘”的魅力依然势不可挡，原作中一些只以图片播放的MV，这次也重新进行了制作。游戏并不自带编辑功能，初音的房间也未能继承，略显遗憾。

■PS3■SEGA■初音ミク -Project DIVA- DREAMY THEATER■3000日元■音乐■1人

火箭骑士

推荐玩家人群



●曾经沉迷过原作的老玩家●喜欢轻松平台游戏的玩家●动作游戏爱好者

购买推荐度 ★★★☆☆

奈落

以往的作品早在FC和MD上登场过。本次高清化再度登陆次时代全平台。传统的故事可爱的主角，靓丽的画面背后，核心却非常成熟。没有花哨的设定，紧紧抓住卷轴动作游戏的精髓，火箭鼠的战斗酣畅淋漓。总体难度不高，但通关也需要反复地练习挑战。游戏时仿佛回到曾经的快乐时光。

■PS3/X360■Konami■Rocket Knight■1000日元/1200MSP■平台动作■1人

今年 Activision 为广大玩家带来了一部原创的《变形金刚》游戏，而游戏自然也没有令广大玩家失望，由于不再是为了配合电影而出的赶工之作，所以游戏素质非常不错。游戏讲述了《变形金刚》系列最早的故事，汽车人和霸天虎来到地球之前在自己的家园——塞博坦星球的战斗。玩家可以选择自己喜爱的阵营进行游戏，并且游戏还为玩家提供了丰富的多人模式。本作的机体设定和原版动画与新版电影都不相同，更接近于新版漫画《变形金刚 内战三部曲》的设定，也能让玩家有着耳目一新的感觉。



文 LezardSnake 编 脆薯条 美编 NINA

变形金刚 塞博坦之战	Activision	动作
多机种 Transformers：War for Cybertron		美版
2010年6月22日	1～10人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：12岁以上

MEDIUM 难度通关一次约为 12 小时。

TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON



操作说明

按键	机器人	汽车	飞机	卡车	坦克
LB/L2	特技 2	–	–	–	–
RB/R2	特技 1	–	–	冲刺	快速转身
LT/L1	瞄准	油门	油门	油门	油门
RT/R1	射击	射击	射击	射击	射击
左摇杆	方向	方向	方向	方向	方向
右摇杆	视角	视角	视角	视角	视角
LS/L3	变形	变形	变形	变形	变形
RS/R3	近战	–	–	–	–
Y/△	换武器	–	换武器	–	–
X/□	装弹 / 调查	装弹	装弹	装弹	装弹
A/X	跳跃（可以二段跳）	跳跃	上升	跳跃	跳跃
B/○	扔手雷 / 分离炮台	–	下降	–	–
SELECT	分数板（多人模式）	分数板（多人模式）	分数板（多人模式）	分数板（多人模式）	分数板（多人模式）
START	暂停	暂停	暂停	暂停	暂停
十字键←	连杀人数（多人模式）	连杀人数（多人模式）	连杀人数（多人模式）	连杀人数（多人模式）	连杀人数（多人模式）
十字键↓	查看	查看	查看	查看	查看
RB/R2+ 左摇杆	–	翻转	翻滚	–	–

系统解说

主菜单说明

CAMPAIGN	战役模式，分为单人（solo）和多人合作（co-op）两个模式。多人模式支持最多 3 人合作，可惜不能分屏只能上 LIVE/PSN，本次攻略也是以单人任务流程为主。
XBOX LIVE MULTIPLAER	LIVE/PSN 多人网战模式，有团队死亡、抢旗等多种对战模式。
ESCALATION	多人生存模式，看看和战友合作能撑过多少波敌人吧，敌人可是会逐渐变强的哦。
SETTINGS	设置亮度、声音、操作等。
EXTRA	查看各种奖励。

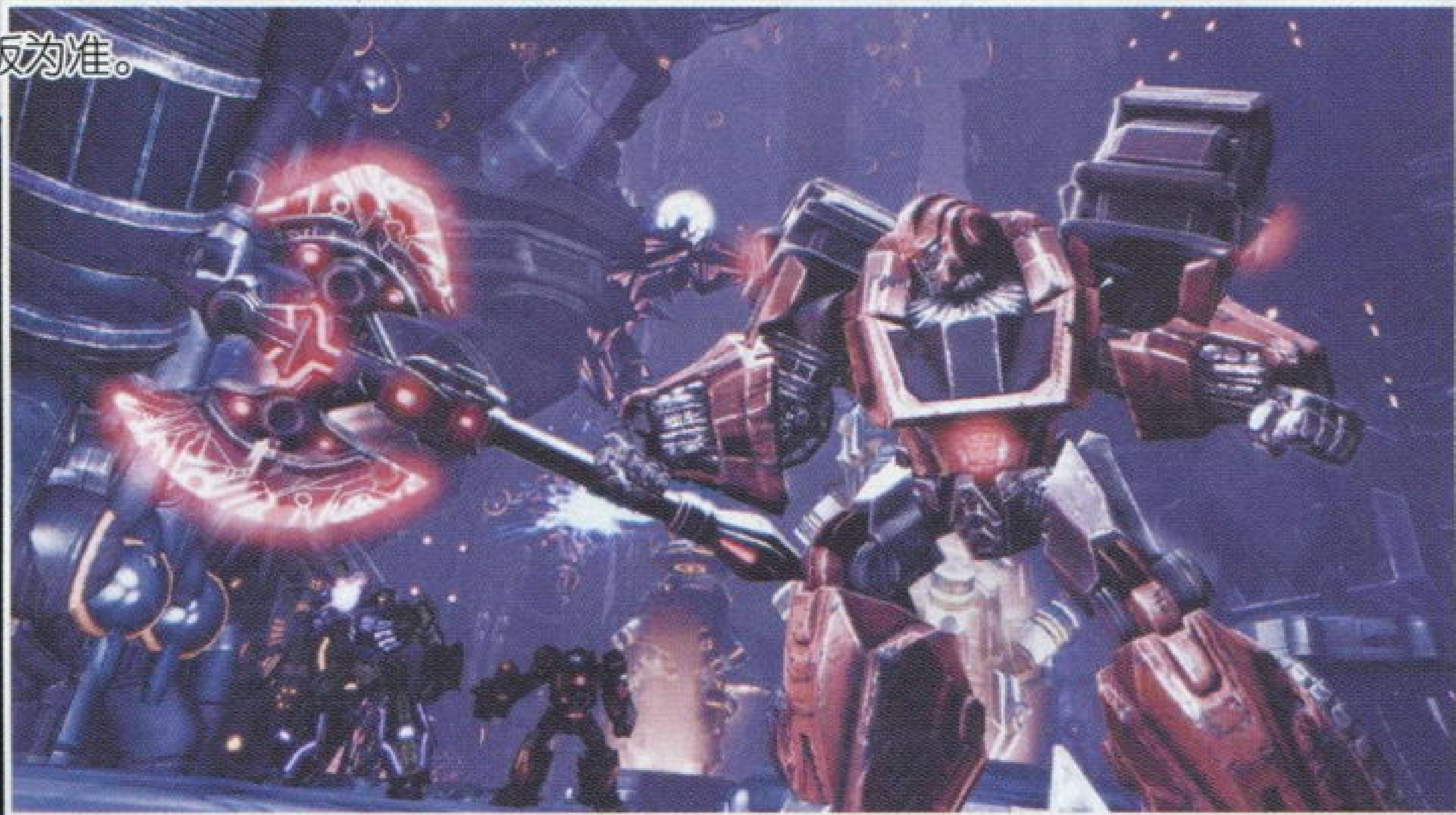




单机流程攻略

本次流程攻略以普通（MEDIUM）难度为准。进入单人模式后发现游戏一共十大关，霸天虎5关、汽车人5关，每大关又分为若干个小节，每到画面提示记录的时候就说明完成了一节。我们就按游戏顺序从第一关霸天虎阵营开始吧。选择关卡后可以选择控制的金刚，每个金刚特技各不相同，选择你最喜欢的那个即可。

注：流程中的操作以XBOX360版为准。



第一关

第一关可以选择三个金刚，分别是威震天、吵闹和路障，推荐选择威震天。上来先熟悉一下操作，屏幕左上方的蓝格是HP，受伤后只要一格血没有完全被打掉就会随着时间慢慢恢复满，而被打掉的格数就只能靠捡回复道具来回复了。右上角的黄格是装弹数，武器图标右边的数字是弹药的总量。有LB、RB标志的小方块是特技，每次使用后会变成灰色，恢复到白色后才能使用下一次。路途中屏幕上的蓝色圆圈和箭头代表目标地点的方位，上面的数字代表距离，数字变成0就说明到达目标地点了。

看到红蜘蛛后遇到了第一批杂兵，纯粹是给玩家适应操作用的。注意路上一些可以瞄准的箱子（准星变成红色就代表这个目标可以攻击）打碎以后有弹药之类的补给。由于本游戏弹药并不是充足到打不完的地步，所以要多多利用近战，并且近战对杂兵也是一击必杀的。消灭一波汽车人杂兵后来到一个台子上打开开关继续前进，来到一片空旷场地后会有大量的汽车人出现，这时候发现场中央有两座炮塔，走到炮塔处按X可以驾驶炮塔，如果觉得不方便的话按B可以直接把炮卸下来拿在手里用，变形金刚用的火神炮威力就是不一般，虐杀吧。打完以后二段跳到旁边的断桥处，如果手里拿着大炮的话是不能二段跳的，但是用威震天之类有飞行能力的金刚可以带着大炮飞上去。

不过也不用舍不得这大炮，来到基地以后周围还有很多枪可以捡，



狙击枪、霰弹枪一应俱全。继续前进后在狭窄的路上要注意墙上的炮口，这种炮威力比较大。在满是移动箱子的地域可以通过上下移动的箱子跳上周围的高台，消灭防护罩后面的敌人以后打开对面的开关就能开启中央的大桥了。打开开关后有一场杂兵战，躲在防护罩后面的杂兵用手雷会事半功倍。最后还有一个拿盾牌的小BOSS，正面攻击基本没什么效果，大部分都会被盾牌挡下来，就算打身上也只能是让它硬直一下。一定要想办法攻击其背后的背包部分，可以一开始拉远距离让同伴勾引它，然后自己想办法绕到背后朝着弱点一顿猛攻，只要是往弱点上打几下就能灭掉它，不然打光子弹也不能把它怎样，后面这种盾牌兵会有很多。

小BOSS有一招可以让我方准星消失并且行动变慢，看它有双臂举起的动作就赶紧拉开距离，不然被干扰后就只能等着被打了，由于盾牌兵没什么远程武器，所以拉开距离就是最好的方法。在一处开关打开的桥上左边有一个地方可以破坏，破坏后二段跳跳进去回来到一条地上都是机关的通道。被这些机关喷到不死也是半残，而且路上还有大风扇似的东西一直转，也得破坏掉，不然也是一击必杀的。一路破坏大风扇后落下来就是一场狙击大战，前面会又一次遇到带盾牌的小BOSS，打法不变。路上打桩一样的机关威力很大，要小心躲避。继续前进会遇到汽车人的新型杂兵，可以变形为飞机。不过威胁不是很大，全灭后开启开关。从开关对面掉下来的夹子处跳到长栅栏里就能继续前进了。



一路跳跃平台前进还会遇到盾牌兵，而且这回有一些杂兵干扰，要小心应对，这一部分弹药补给比较少，所以在面对陆战兵时尽量使用近战吧。前面一个平台跳下后会陆续出现大量的空飞兵，由于这段路没什么掩体，空兵的轰炸就显得很强大了，把有限的子弹用在空兵身上吧，前面还有发射导弹的汽车人，被炸一下可不好受，好在路上的补血还不少，合理运用即可。前面敌人众多，如果弹药不是很充足了的话就不要恋战了，一路跑到门内就能见到红蜘蛛了，剧情后又是大片的敌人出现，不过这一片的补给相当多，不要错过路上的防护罩道具，防护罩可以让自己的HP补满并且多出一条血来，在这条血被打掉之后才会伤到自己本身的HP，不过这条新加的HP并不会恢复，但是防护罩是没有时间限制的。

遇到两个拿火神炮的杂兵后可千万别正面硬拼，敌人攻高血厚，多运用门两侧当掩体进行攻击，旁边还有一个弹药补给箱。打倒一个火神炮兵就立刻拿上火神炮消灭另一个，两个都打倒以后还会出现几批普通兵，不过这时候有两把火神炮可以用，完全没有什么威胁了。剧情过后就是看威震天的个人表演了，第一关结束。

第二关



第二关可以选择的三个金刚是红蜘蛛、惊天雷和闹翻天三个飞机金刚，红蜘蛛的默认武器很不错，霰弹和狙击的搭配，飞机形态下的武器还是无限弹药的。一开始熟悉下飞机的操作，路上的球形敌人很讨厌会一直追着你放光束，在靠近之前用导弹解决吧。由于用的是飞机，所以这关的地面不多，除了平台以外类似海的地方都是落下就死的。每次碰到门上的激光线以后敌人就会出现，依然是优先消灭墙上的大炮，虽然狙击打都是一枪一个，不过还是节省一点的好，变飞机以后的无限子弹武器可以多多利用。前进到一段时间以后会碰到一个身上冒光的小BOSS，其实就是带着防护罩的杂兵，血比较厚而且攻击力奇高，手持霰弹枪并且会扔雷。拉开距离打吧，霰弹加手雷几下就能解决，敌人移动较快用狙击枪反而不好命中。前面全是河流的地方可以从左边的小瀑布处进去拿一个防护罩。前行不久就遇到一搜大飞船，这时候防护罩就用的上了，先落在飞船上面把几个发射导弹的炮筒打掉。随后不要恋战，变成飞机用无限机枪将空中的杂兵逐个解决掉，坚挺一段时间以后飞船的后门会打开，进入后有两个补血和弹药补给，先用一个，清光船里杂兵后再吃另一个。要小心这里有两个发光小兵，别被秒掉了，不过由于都是狭窄通道，用狙击枪两枪就能打死一个。往里走还有一个发光兵，消灭后打开开关飞船开始爆炸，这时候从进来的地方二层有个小口飞出去即可。

随后进入房间又会遇到一种新的杂兵，这种杂兵可以隐身，不过可以从其发射子弹的弹道判断他们的方位，推荐使用近战解决，屋里还有防护罩和补血。前方有两个目标的场景敌人多的基本不可能打得完，所以还是赶紧把开关都开了吧，开关所在的环形走廊里各种道具很多，拿上防护罩用狙击枪干掉画面中的红色目标吧。在打烂红色的目标一堵墙以后不要恋战下去，迅速突入就可以进入下一小节了。进入后敌人是飘浮球和炮台的组合，远距离消灭，冲到敌人堆里不是明智的选择。前面继续是隐形杂兵，而且数量还很多，变成飞机在门口外面杀最安全，出现目标圈以后就可以继续前进了。打开开关出现一批没什么威胁的杂兵，再打开一个开关后是一条非常长的隧道，并且杂兵众多、兵种齐全。



这里推荐变成飞机路加速冲过去，因为到达任务地点后就有一个补血并且还有另一场恶战。取得补给后先用狙击把左上和右上的两个炮台兵灭掉，右边炮台后面的区域有发光兵，这时候炮台上的火神炮就是不可或缺的武器了。扫除一定量杂兵后再出现的一个任务目标的大门打开后里面是大量发光兵，可以用手雷结合场景里的爆炸物来打，不过这个开关门的旁边就是另一座大炮，卸下来会打的更开心。连续打开几个开关后要破坏掉几个能源装置，地图上可以看见明显的发光管道，这些管道的墙上终端就是能源装置，破坏掉以后继续前进。穿过一道长廊后打开开关遇到BOSS，BOSS一开始的攻击比较容易回避，在BOSS放完回转波后会露出核心，此时猛攻核心即可，核心HP剩下一丝后场景会变为一片火海，

从火海中发射出的火球攻击力很高，BOSS的回转波攻击也略有变化，坚持一下就可以给核心最后一击。场景中类似玻璃柜子的东西打碎可以得到HP回复。核心打碎后BOSS会变形，不过这时候只要一路脱逃出去就可以了，动画过后本关结束。

第三关

本关可以选择的三个金刚是威震天、声波和打击。推荐使用威震天，威震天的吸血技能加上声波的补血生存概率是很高的。一开始的战斗比较简单，惟一要小心的还是隐身杂兵，路上的狙击枪不要忘记拿上，这一路弹药补给多的用不完。在一处多个开关的地方躲避射线开启开关后会遇到几个发光兵，随后前进打开开关，剧情过后开始防守汽车人的进攻，敌兵最后是两个火神炮兵，这一带武器和补给都相当多，



打掉这俩杂兵没难度。继续前进破坏几道门后有一个从风叶往下跳的地方要小心一下，直接跳下去是会摔死的。前方是一条长隧道，变形后快速通过吧，注意别被滚动的球体撞到，撞一下是很疼的，沿途中会有激光线，碰到的话墙上就会出现炮台攻击玩家，所以看到激光线以后还是跳过去吧。



通道过后有一堵门要破坏，不过需要绕到这堵门对面远距离攻击破坏掉。破坏掉门后有几个隐形兵要对付，然后依然是一条长隧道，和前面打法相同，值得注意的是躲避横穿的火车。来到一处火车不断横穿的场景要和大量的发光兵战斗，这一部分如果狙击枪还有充足子弹的话会容易很多，不然打起来就比较麻烦了，离远了变坦克轰，敌人近身就赶紧用霰弹击破，活用手雷可以快速灭掉发光兵。注意一定不能被火车撞到，会直接被撞死的。经过几场没什么难度的杂兵战后进入隧道破坏地板落下，从楼梯上去以后是一场硬仗，敌人是发光兵、普通兵和盾牌兵的组合，非常不好对付，要把地图内的补给箱充分利用起来，活用干扰雷消灭发光兵，血不够了就用技能来补。

见到吵闹后剧情继续战斗，敌人很多，而且有火神炮和激光炮支持，所以不要冲的太靠前，消灭一个盾牌兵后迅速拿下一个火神炮能让后面的战斗轻松很多。随后进入防守战，由于有很多大炮可以用所以这些杂兵都是活靶子。坚持4、5波敌人后进入剧情，剧情过后会有一只巨大的汽车人，不过中看不中用，打起来很容易，地形周围有很多武器可以捡。随后前进寻找欧米茄钥匙，注意路上的打桩机关，地面上出现橘黄色花纹意味着机关要砸下来了。进入大门后是BOSS战，战斗过程中打桩机关会不断攻击，留意地上的花纹来躲避。一开始一切攻击都无法伤害到BOSS，把BOSS放出的杂兵灭掉以后BOSS会露出核心，这时候才能伤害到BOSS。随着HP减少BOSS的打桩攻击频率会越来越高，放出的杂兵也越来越多，

由于杂兵会放干扰波可以让我方行动减缓，所以一定要小心别再打桩范围呢中招被一击必杀，最后持续攻击BOSS核心的时候也不要忘了躲避打桩攻击，以免前功尽弃，剧情后本关结束。



第四关

本关可以选择的金刚和上关相同，一上来就遇到汽车人的大力金刚，一切攻击对他都跟挠痒痒差不多，无奈之下只能把大桥破坏掉，不料大力金刚变成大炮飞了起来，没办法掉头逃跑吧。进入门内后不久汽车人就杀了过来，优先迅速解决掉盾牌兵，不然火神炮兵杀到两个人同时在一起就不好对付了，场景内弹药补给很多，还有一个HP回复。进入电梯后再次遭遇大力神，在大力神的攻击下电梯支离破碎，这时候我们能做的就是不断打碎电梯的刹车装置不断逃跑。在破坏大力金刚一次攻击后逃跑到一个大厅内，先拿下火神炮小兵，然后用火神炮消灭两个盾牌兵。破坏掉两个阻止大门打开的激光照射器后又一次看见了大力金刚，我们继续以逃跑为主，注意路上的球体炸弹。

前进后再次遭遇大力神，这时候大力神放下了一些小弟与玩家周旋，不过这些杂兵可不好对付，而且地图中敌人的激光照射器还会给敌人补血，先拿上平台右边的火神炮，优先解决掉自己平台上的一个放光兵，然后再把地图中的补血激光枪都灭掉，最后在全力攻击大型金刚和其它杂兵。前进后又是和大力金刚的纠缠战斗，路上的狙击枪不要错过，前面的狙击战就靠它了。前面门后消灭了汽车人的光束炮隧道要迅速通过，不然就是被这大炮轰掉的下场。随后是一场隐身兵战斗和一场发光兵配合火神炮兵的战斗，不过路上武器丰富而且还有防



护罩，并没有大难度。前进后遇到隐身兵和盾牌兵，有威胁的依然是盾牌兵，地图上有不少霰弹枪，多多利用。继续前进后遇到大批敌人，敌人大多是发光兵和火神炮兵，还有补血光束炮和各种炮台的支援，先用狙击枪把控制炮台的杂兵打下来，然后清光炮台周围的杂兵。驾驶上炮台以后轰杀地图中央的汽车人巨型金刚吧，消灭巨型金刚后大力金刚出现，这回我们终于要和大力金刚正面抗衡了。大力金刚HP非常厚，而且展开防护罩的时候还会让我方的攻击无效。不过攻击力很一般，除了中间的大口径激光主炮以外能让玩家感到疼的也就是一个飞弹，而主炮基本就是吓唬人用的，只要不在最底下一层上赶着被打根本不可能受伤，而飞弹又都可以用子弹打下来，这里推荐驾驶火神炮类的炮台，比激光球的炮台要更好用。大力金刚的移动也很缓慢，攻击一段时间后会放出杂兵干扰玩家，



不过都是点普通的空飞兵，完全是给玩家解闷用的，消灭大力金刚后本关结束。

第五关

这关只有两小节，是霸天虎的最后一关。这关能选择的依然是威震天、声波和打击，一上来就又要面对小强般的大力金刚。首先攻击其腰部左右两边，小心大力金刚的右手攻击，其攻击的光环锁定在玩家身上后本身没有攻击力，但是如果不进行躲避的话过一定时间后就会被吸走并且直接捏死，大力金刚左手的飞弹攻击也是攻击力极高，由于平台上有不断刷新的补血，所以只要不被秒杀就没有危险。平台下面有汽车人标志的地方有个防护罩先拿上，并且路上的狙击枪也不要拉下。在破坏掉其腰部的可攻击点后一段时间任务目标出现，去目标处开启开关，大力神会把目标罐子吸走，等罐子被吸到大力金刚手里后攻击罐子可以让大力金刚全身发光，这样就能伤害到大力金刚了，用狙击枪冲其头部猛攻吧。

第二轮大力金刚会放出一些空飞兵干扰玩家，先消灭他们，然后继续按之前的打法来打，2、3轮就能打倒大力金刚了。一段剧情后为了告诉你什么是小强的大力金刚又一次站了起来，这也是霸天虎关的最终BOSS战了。此战的攻击目标是大力金刚的胸部，地图周围依然有无限刷新的补血，不过这回大力金刚确实有了最终BOSS的风采，各类攻击十分丰富，频率快攻击力高。稍微行动慢点就会被秒杀。只要费血了就赶紧去补血，而且不要被BOSS连续攻击到，大力金刚新加了一招全弹发射，跟《超时空要塞》里的VF似的这一招非常强力，正



面中了就是被秒杀，所以看见他放这招就准备好跑吧。大力金刚血也很厚，不过好消息是平台上可以控制开关让炮台升出来，这样我们的火力就有保障了，不过千万不要贪心，看见大力金刚全弹发射就赶紧下炮台撤退，稍微晚一点肯定被秒杀。只要不急躁慢慢磨，打败大力金刚就只是时间问题了。战斗结束后剧情动画，霸天虎势力关卡全部结束，通关后可以解锁一个多人模式下使用的金刚和一些原画欣赏。

第六关

本关开始进入到汽车人篇，不过剧情却是和霸天虎篇连着的，为大家讲述在威震天称霸塞博坦星球后汽车人的新领袖擎天柱带领汽车人们反抗霸天虎的斗争故事。第一关可以选择的是广大玩家最为熟悉的擎天柱、大黄蜂和救护车。在



欣赏完大黄蜂帅气的表演后本关正式开始。本关刚一开始可以发现汽车人不同于霸天虎的一个新系统——拯救同伴。再遇到濒死的同伴后长按X键待槽满后同伴就可以重新站起来了。前面遭遇一批霸天虎最低级的杂兵，只要不是冲到人堆里的战士打法就没问题。从高处跳下后会遇到霸天虎的空飞兵，继续前进后还会遇到霸天虎的盾牌兵。如果玩家选用的是擎天柱的话用擎天柱的技能可以加攻加防，打盾牌兵就比较容易了。

继续前进后要和远处桥上的敌人开战，先去环形平台的右边拿把狙击枪来吧。平台上有两个火神炮，推荐先拆下来一把清理对面的杂兵



们，如果在炮台上定点射击的话很容易被对面发射导弹的敌人打得很惨，清理完杂兵后霸天虎的宇宙船出现，这时候再去另一架炮台出驾炮台射击吧，没几下就能把飞船打下来。穿越一片狙击手的区域后和声波遭遇，敌人冲



过来的火神炮兵简直就是来送武器的，而这武器正好对付前进不久后就会遇到的一个三只爪子的钻头型小BOSS。先打烂他的三只脚再对着本体猛攻就可以速战速决，果然前面送枪的火神炮兵功不可没啊。随后是一段非常长的隧道行进，路上会有一些杂兵的干扰不过都是些很弱的空兵，如果使用擎天柱的话变成卡车加速的同时使用冲刺特技的话速度感满点，在遇到上坡来个跳跃飞行的话更是有赛车游戏的爽快感啊。

前面是大量敌人的战斗，不过都是低级兵，玩家手里有狙击枪的话完全可以把这当爆头练习，不过敌人实在是太多了，注意弹



药的使用。本小节的压阵敌人依然是那个三爪兵，不过这回不用打爪子直接攻击本体即可，三爪兵出现的正对面房间里有一个防护罩，拿上以后再和三爪兵拼吧。继续消灭几拨杂兵后来到一处旋转平台，需要连续跳过几个平台，汽车人基本都有冲刺技能，所以跳平台不是问题。跳过去以后又是杂兵战，在室内的场景要注意空兵的轰炸攻击，被扫到掉血很快，先把火神炮小兵干掉可以用火神炮迅速消灭大量杂兵，消灭最后一个盾牌兵以后进入大门，攻击两个天花板上的钻头可以旋转钻头的方向，将钻头的方向对准地上的孔后再按下中间的开关就能完成机关。随后要不断躲避光束和敌人乘坐电梯达到最顶层。最后的BOSS是红蜘蛛，红蜘蛛的攻击力很高，不管是落地后的散弹还是空中的飞弹，被打倒都不好受，而且很难躲过去。幸好地图上的补血并不少。红蜘蛛的移动也相当快，尤其是变形成机器人后在地面简直就是风一般的速度，这时候不要追求大威力的单发武器了，很难命中，多用机枪类的武器吧，比如擎天柱的主武器配合加攻特技。战斗不用追求速战速决，找准时机就给他来几枪，红蜘蛛的血并不多，打倒红蜘蛛后本关结束。



第七关

本关可以选择的三个金刚是擎天柱、大黄蜂和横炮。依然推荐擎天柱，变形成汽车的金刚加速时的翻滚特技实在不敢恭维，完全不明白有什么作用还会一不小心就掉下去摔死，还是变形卡车的擎天柱的加速更实用一些。在瓢泼大雨中本关开始，原来塞博坦星球也是要下雨的，吐槽一下金刚们真的不会生锈么……言归正传，一上来我们就被绑进了霸天虎的基地，在这里看见很多汽车人同胞的惨状，不过同伴空袭及时赶到牺牲自己把我们救了出来，战斗开始。一开始我们没有武器能用，不过敌人也就一种蝎子型的小杂兵，很弱，后面遇到一个拿着机枪的霸天虎金刚后我们也能捡到武器了。 出门后要消灭一波杂兵和一些远处的狙击兵，然后打开几处开关。消灭目标进入敌人的升降梯后遇到很多张威震天的脸，这里有三波杂兵战要打，第



二波的大量蝎子用近战可以一下灭掉好几只，第三波大量敌人从四周同时出现，小心不要被围歼掉，没血了赶紧去吃补，补给都是无限出的。战斗结束后我们莫名其妙地被一个传送抓回了霸天虎的监狱里，从监狱出去的方法也是简单到了极点——一斧子敲碎墙壁我们就能出去了。不过出去以后的几场杂兵战就不太好对付了，赶紧先去两旁的小道里取上武器和补给，第一波杂兵消灭后是一个盾牌兵，随后还有一个盾牌兵加火神炮兵的组合，不过中间会记录一次让这战简单不少，旁边小道里的补给是会刷新的，所以没血没弹了别忘了去，而且这小道把盾牌兵引过来绕背也不错，多利用擎天柱的加攻加防技能。在一条河流处可以先去河对面把防护罩拿上再走，打开门开关后见到被抓起来的空袭。这时候霸天虎版的隐身兵出现，打法并没有什么不同。

路上还会遇到蝎子兵，还是用近战解决。在打开第一个开关往第二个开关前进的时候隐身兵再一次出现，这里一定要慢慢推进，在狭小的走廊里隐身兵配合蝎子兵并不好对付，主要隐身兵的攻击力很高，而且这个场景有很多门可以让隐身兵来回穿越，一定别冲的太快，不然死的会惨。打开两个开关后救出空袭，等空袭把电梯降下来以后返



回拯救其他汽车人。再消灭一个盾牌兵后将迎来大批敌人部队，注意弹药的使用，多利用近战和爆头解决敌人，能让我方的盾牌兵多存活一阵也对战场很有帮助，最后还是一个敌人的盾牌兵，场景里有弹药补给，拿上以后一口气解决掉敌人。在消灭一波空飞兵后进入一个全是炮台的电梯里，这里要不断更换炮台击破窗外的敌人，敌人数量众多，先消灭敌人的大型爬行机器，然后在对付敌人的炮台兵。

从电梯下来以后拿一个火神炮再走，前面有一段非常非常长的路要走，而且敌人众多，用火神炮消灭防护罩后面的导弹兵以后不要急于前进，敌人从天而降的导弹会把地面打出很多大口子，跑的稍快一点很有可能刹车不及掉下去，而且敌人也相当多，一旦冲到敌人堆里恐怕就活着出不来了，火神炮起码可以坚持打完敌人的第一个爬行梯下来的大量敌人，随后捡上防护罩和狙击枪稳扎稳打，敌人并没有强力兵，只要不被包围就不会有危险，每前进一大段距离都会有一些补给，这些补给大都在高台上，找地方跳上去拿吧，最后我们见到汽车人的老领袖通天塔，不过这时候中间的机器突然变形成机器人袭击我们，这一关的BOSS声波正式登场。声波人如其名，会不断放出声波干扰玩家，被声波打中后虽然不会受到伤害，但是会进入干扰状态，行动变慢。周围会不断出现机关炮攻击玩家，所以被声波击中的话就要受到大伤害了，不过声波攻击的范围只有前方大约120度范围，左右两个角落他都是无法攻击到的，在破坏掉几次炮台后声波会放出小机器人，这时候需要全力攻击小机器人，小机器人移动很快，而且声波还会给他补血，所以尽量使用机关枪来打，在消耗完小机器人的HP后声波会从防护罩里出来救小机器人，这时候是惟一给声波造成伤害的机会，立刻释放技能猛攻声波吧，声波救活小机器人后会返回防护罩里，然后开始下一轮。当自己HP不足的时候不要恋战，别被敌人击破了，在每一轮消灭机关炮的时候可以从机关炮身上打出补血来，地图的中央可以补给弹药。声波放出的小机器人各不相同，其中使用霰弹枪的比较厉害，要拉开距离打，同时要小心别被声波击中，最后的飞行小机器人是最弱的，消灭声波后本关结束，擎天柱大哥正式成为汽车人的新领袖。



第八关

本关可以从擎天柱、铁皮和战戟三个金刚中选择一名开始。前进不久看到被霸天虎制服的大力金刚，破坏几个能量球后敌人杂兵出现，本关的战斗正式打响。杂兵中要小心一下导弹兵，他们都在高台或者远处而我们手里只有近战武器。路上的门都需要等门拴出现后破坏才能打开。前进到有两个任务开关的场景后会遇到隐身兵干扰，不过数量不是很多，打开两个开关后束缚大力金刚的机关就会被打开，随后下去帮助大力金刚清理干净杂兵，再次出现任务目标后开启两个回复激光炮，敌人随机赶到，不过我们有两个回复炮所以很简单。救护车赶到后任务变成保护救护车，不过敌人依然不晓得先破坏回复炮，所以我们在回复炮的支援下依然可以很轻松的结束战斗。随后敌人还有几波增援赶到，我们的回复炮也应该坚持不住了，救护车被打倒的话赶快过去按X进行救援，大力金刚的身后场景里有三个防护罩，左右分别有武器、手雷和弹药补给，再消灭一波空飞兵后敌人会出现数名火神炮兵，解决掉一个拿起火神炮再去解决另一个，尽量拉开距离打，反正武器和弹药很多，不怕不够用。消灭所有火神炮兵后出现一辆霸天虎坦克，首先绕到坦克背后攻击他的弱点，几下就能把它打回原形，随后就要打游击战了，敌人攻击力很高，不能硬拼，而且这仗我们也消灭不了他，一旦没血了就回到取防护罩的地方让回复炮给你补血，多利用远程武器攻击他身上的有效目标，一段时间过后发生剧情，大力金刚直接一招把其秒杀。



继续前进又遭遇一批杂兵，而且高台上还是很多导弹兵，幸好旁边就有一把狙击枪，爆头解决吧。最后敌人会出现发光兵，依然是霰弹枪的配置，切勿近身，离远里机枪直接轰杀，最后一个发光兵被一直突然出现的虫子一般的机器人给吃掉了，不过这只大虫子并不会攻击我们，继续前进吧。从高处跳下后又一次遇到大虫子，而且还是三只，不过这回不但不攻击我们还能让我们当载具用，驾驶大虫子前进吧。驾着火神炮一路冲杀出来后遇到敌人的另一只钻地虫，这只虫子会不断吐出紫色的球攻击玩家，我们需要赶紧用火神炮打烂它，这时候还有空飞兵干扰，优先打紫球。在破坏一道门进入后正中央有一个高级兵，不过不要正面对抗他，直接打碎平台的两根柱子他就会摔下去，消灭左右两个小平台的杂兵再攻击掉在地上的高级兵，可以打出一个补血来，然后集中火力攻击画面中央的两个爆炸物可以直接消灭左右两个防护罩里的小兵，这时候吐球的大虫再次出现，依然是打球，大虫依然会逃跑。陷落到地底以后破坏高处的几个往下洒液体的管子，前进后会遇到大量的蝎子和杂兵，路上的补血箱子不要打开，等会敌人多的时候闹不好就要回来补血的，大批敌人落地后别忘了用手雷，往人堆里扔一颗立刻解决问题。前进一段后发现无路可走了，这时候抬头把天上的大石头柱子打下来当做平台跳过去，走到尽头后再次遇到刚才把我们打落地底的大蝎子，这BOSS相当难缠，攻击频繁而且伤害超群，随便那招打中一下都是最少一格血。BOSS主力技有三招，第一招是飞弹，这招看似普通但实际上却不太好躲，因为导弹一次数量很多而且方位不固定速度又快，只有不断保持移动，多利用汽车人自带的冲刺技能来躲避。其次一招是这BOSS最猛的一招，两个爪子分别挠一次地，并且在轨迹上升起结晶来，随后在两个爪子同时砸地对玩家造成全屏伤害，这招中了少说就一格半血没了，不过这招躲避起来却不难，在一开始爪子挠地的时候迅速击破其中一侧轨迹上升起的结晶，并躲在没有结晶的这一边，这样等BOSS的爪子砸下来以后结晶的爆炸就不会再伤害到自己了。最后一招是BOSS的主炮，会持续发射兵左右横移，这招是最弱的一招，炮口在低处横移时跳跃就能躲过，尽量不要用二段跳，因为一段就足以跳过去了，二段反而容易因为落地时间长被再次扫中，在高处时只要不跳跃就行了。BOSS每轮攻击结束后都会露出中心的弱点，这时候发动技能全力攻击即可，BOSS弱点收起来以后会放出小蝎子，这是来给玩家补充HP的，只要击破小蝎子就能掉落补血能量块，反复几次就能打败BOSS了。



第九关

本关是汽车人篇的飞机战，可以选择空袭、天火和银剑三名金刚中的一个。本关一开始画面极其华丽，让人有一种最后大决战的感觉，一边躲避旋转的光束和球体炸弹一边击破空飞兵前进。前进不久后遇到一个巨型球体基地，中心会出来巨大的防守型武器，这时候要先破坏其双臂的手炮，然后再攻击其中心暴露出的弱点，多利用飞机的翻滚来躲避敌人的攻击，同时小心空飞兵的干扰，将其破坏后杀入基地，在基地内并没有什么太大的阻力，小心不要碰到河流就行了，一路启动开关后来到水下，小心开启电梯后从电梯里面出来的敌人，尤其是发光兵。再消灭几个隐身兵后见到威震天的影像，这里要防守住几波敌人的攻击，最后会出现两个火神炮兵和一个盾牌兵，这时候迅速集中全部火力消灭其中一个火神炮兵，然后再用火神炮消灭另一名火神炮兵，剩下的盾牌兵就不足为惧了。



从电梯下去后要面对高处平台的狙击兵和底下的巨型金刚加两个盾牌兵，优先消灭狙击兵然后迅速占领高台，从高台上攻击下方有绝对优势，集中火力消灭巨型金刚，平台上的武器和补给很多，然后再消灭盾牌兵。消灭零星的阻力后到达有两个炮台的房间，先清光小兵在打开两个开关后破坏光束球，这时候大批敌人杀来，而且大多是发光兵，不过这时候千万不要贪恋炮台，因为发光兵都是会用手雷的，不如把炮台拆下来拉远距离使用。随着爆炸我们变成飞机冲了出去，不过这里一定不要冲的太快，敌人的刺猬球型武器攻击力相当厉害，而且只有攻击红色中心才能击破，所以这里要稳扎稳打，一个一个消灭后再通过，前面的三个炮台处也是这样，刚刚进入射程后就原地开始攻击，不要冲过去，不然三架大炮外加空飞兵和隐身兵瞬间就能秒杀玩家。

飞过一段很长距离之后进入又一个敌人的基地，这里可以说是打到现在难度最高的地方了，敌人足足有4个可变形的巨型金刚，还有





狙击手、空飞兵和火神炮兵。幸好这里地形复杂，分为上中下三层，而且每层都有大量的补给与武器，不过敌人的攻击力依然是太可怕了，我们只能用完全游击的方式来应对，由于同伴是不会死亡的，所以让他们在外面吸引火力，我们在最底层逐个干掉低级的杂兵和火神炮兵，这里的火神炮就不要捡了，拿上火神炮后的移动速度只能是巨型金刚的活靶子。慢慢把除了巨型金刚以外的杂兵磨光之后同伴怎么也打残一两个巨型金刚了，运气好的话这时候已经消灭一两个了，随后拿上大威力武器全力进攻大力金刚的胸部，把外甲打烂以后再打几下就能消灭巨型金刚，这里一定不要硬拼，在掩体后面慢慢打不能急，没血了就去补充，一旦冲动了就可能前功尽弃，这里考验的就是玩家的耐心。



继续飞行前进，躲过重重机关后来到一处核心破坏其武器，随后掉头逃跑，而霸天虎基地也变形成为铁甲龙，我们接下来的任务就是将其摧毁。不过没想到铁甲龙竟然如此之弱，完全可以算得上是迄今为止最弱的BOSS，铁甲龙一共就两招，嘴里喷射光束和发射大量导弹，而这两招都可以用翻滚轻松躲过，在其亮出背后的弱点时用机枪猛攻即可，如此反复3、4个回合就能消灭铁甲龙，想受伤都难，击破后本关结束。

第十关

这是汽车人篇的最后一关也是全游戏的最后一关，依然推荐选择擎天柱。本关要对付被空袭他们从天下打下来的铁甲龙，一开始挡路的能量罐破坏后原地等一下再通过，不然会受到伤害，见到铁甲龙后赶紧躲在最下层破碎的平台下面，不然铁甲龙的导弹连发是可以秒人的，等对话完毕后任务目标出现，快速赶过去按动开关会打开机关，不断击破空中的能量罐对铁甲龙造成伤害，左边完事以后继续躲避，还要第二次按动开关在右侧打一次。两侧全部完成后触发剧情，铁甲龙的第二形态比较简单，除了一招砸尾巴很难躲得掉以外没什么有威胁的攻击，而这招攻击力也一般，再打掉铁甲龙胸口的两个弱点之后地板陷落，我们进入对铁甲龙第三段的战斗，这最后一段战斗绝对不愧最终BOSS之战，铁甲龙大翻身（咸鱼翻身、麻雀飞上枝头变凤凰啊……），实力暴增，其导弹全弹发射和嘴部连续喷射光束球的攻击都很强力，全都中了就秒你的类型，其中导弹发射这一招实在太厉害了。如果你是步行的话铁定会命中并被秒掉，其在导弹发射前有特殊的音效，只有预先判断在其刚发射出导弹的时候迅速变形汽车加速加冲刺技能逃走，场景左侧的断桥底下是弹药补给，正前方有两个HP补给，



弹药和两个HP补给都是一定时间内自动刷新的，所以只要在下一个补血出现之前不被击破就不会OVER。正后方断桥底下有一把狙击枪务必拿上，这是这个场景中威力最高的枪。铁甲龙的嘴部喷射光球和尾部飞弹加砸地的攻击都可以往一侧不停的运动来回避。铁甲龙三样攻击一轮完毕后就会露出身上的一个弱点，这时候迅速拿起大狙发动技能上二层平台全力攻击，差不多12枪就能打掉一个，而攻击的过程中铁甲龙会大笑，这时候就有小蝎子来干扰了，一定不要小视这时候的小蝎子，成群结队的很麻烦，而且铁甲龙马上也就要开始第二轮攻击了，每轮攻击的第一招全弹发射也是最强力的一招，而且中途没有记录的机会，一旦死亡就得重来。所以小蝎子一出现后顶多再打铁甲龙两枪就不要贪枪了，消灭部分小蝎子后速度变形成卡车准备加速回避全弹发射。这样周而复始灭掉铁甲龙全部三个弱点后，游戏正式通关。通关后依然会奖励一个多人模式可用的金刚和一些原画欣赏。





成就与奖杯篇

这里只列出除全难度全关卡通关以外的成就与奖杯。

名称	分值	解说
Paging Ratchet	15／铜	在关卡 Defend Iacon 中救起五名汽车人。
Beak Breaker	15／铜	射击3个在关卡 Kaon Prison Break 各处隐藏的激光嘴。
Slugfest	15／铜	在关卡 To the Core 中，拯救出 Slug。
Powerglide Performer／铜	15	在关卡 Aerial Assault 中，23秒内穿越冷却隧道。
First We Crack the Shell...	15／铜	在关卡 One Shall Stand 中被掉入能量罐里的铁甲龙的手砸碎。
Your Lucky Day	15／铜	在关卡 Dark Energon 中，将囚犯杀到只剩一人。
Thief in the Night／铜	15	在关卡 Fuel of War 中，找到并关闭所有安全陷阱开关。
Chaos Bringer	15／铜	在关卡 Iacon Destroyed 中，摧毁恒星画廊。
Motormaster!	15／铜	在关卡 Death of Hope 中，33秒内速度穿越断层桥。
Devastator!	15／铜	在关卡 The Final Guardian 中，摧毁区域内的所有掩体。
Brute-a-kiss!	15／铜	在 Campaign 或者 Escalation 模式中点燃敌人的背后5次。
Footloose and Fancy Free	15／铜	在Campaign或者Escalation模式中摧毁空中兵的脚部推进器5次。
That's No Mirage	15／铜	在 Campaign 或者 Escalation 模式中打中一名隐身中的隐身兵的头部。
Targetmaster!	15／铜	在 Campaign 模式中5秒内连杀2名狙击兵。
There Are Parts Everywhere	15／铜	在 Campaign 或者 Escalation 模式中用爆炸类武器一次杀死3名杂兵。
Blast-arachnia!	15／铜	在 Campaign 或者 Escalation 模式中消灭100只小蝎子。
Fire in the Sky	15／铜	在 Campaign 或者 Escalation 模式中在空中用近身战消灭一艘飞船。
Friends to the End	15／铜	在 Co-Op 模式下完成任意等级的关卡。
Unlikely Allies	15／铜	在 Competitive Co-Op 下完成任意等级的关卡。
More Than Meets the Eye	15／铜	在 Multiplayer 模式中获得第一名 MVP 奖励。

名称	分值	解说
You Got Spark, Kid	5／铜	在 Multiplayer 模式中，任一职业的等级达到5。
Spike's BFF	15／铜	在 Multiplayer 模式中，任一职业的等级达到25。
The Kup's Half Full	25／银	在 Multiplayer 模式中，职业等级的总和达到50。
Only the Strong Survive	50／银	在 Multiplayer 模式中，职业等级的总和达到75。
Top of the Scrap Heap	75／银	在 Multiplayer 模式中，职业等级的总和达到100。
Prime Directive	30／铜	解锁 Prime 模式。
Powermaster!	30／铜	在 Escalation 模式中消费25000力量。
Heavy Metal War	50／金	在 Escalation 模式中成功抵抗15波进攻。
Scavenger Would Be Proud!	25／银	在霸天虎的关卡中，找到并破坏所有汽车人的标志。
Grimlock, Smash!	25／银	在汽车人的关卡中，找到并破坏所有霸天虎的标志。
Action Master	15／铜	在任意模式下用一座炮台消灭10个敌人。
Wait! I Still Function!	30／银	在 Co-Op Campaign 或者 Escalation 模式中，在濒死状态下击破3个敌人。
Ramhorn	15／铜	在Campaign或者 Multiplayer模式中使用震撼手雷定住敌人后，用卡车的特技冲刺撞死被定住的敌人。

结束语：游戏总体来说素质很高，绝对是《变形金刚》FANS不可错过的好作品，也算得上是次世代主机上最好的《变形金刚》游戏了。游戏画面出色、剧情符合原作、音乐也完美的烘托了气氛，还有丰富的网络模式和收集要素，是各位玩家可以在暑期中玩得尽兴的作品。希望老玩家能在这款游戏中找到童年时期对《变形金刚》的回忆，也希望新玩家能从此喜爱上《变形金刚》。

Xenoblade

ゼノブレイド

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 S.K. 协力 奈落
美编 NINA

实用技术 攻略透解

游戏时间：无视分支任务，通关主线剧情约45小时。

异度之刃	Nintendo/モノリスソフト	角色扮演
Xenoblade		日版
2010年6月10日	1人	6800日元
		对应玩家年龄：12岁以上

Wii

作为新生的《异度》系列，本作在各方面的设定都非常新颖——在战斗风格上和近年来大红大紫的日式网游相似，玩家在游戏中只能控制一名角色，并给队友下达各项指令指挥战斗。游戏的各项设定也和传统的RPG不同。游戏的场景不但壮阔华丽，还具有真实时间带设定，在不同的时间里出现的NPC和敌人也会有所不同。此外本作的流程也很长，玩家单单通关游戏就需要花费五十小时，加上丰富的支线任务和隐藏要素，可以说是Wii上难得的佳作，喜欢RPG的朋友们千万不要错过这款游戏。

系统详解

基本操作

按键	效果
摇杆	角色移动、控制光标
C键	切换视角
Z键	锁定目标
十字键	移动光标
A键	确定、对话、调查
B键	取消选择、跳跃
－键	呼出菜单
＋键	查看友情列表
1键	开启区域地图
2键	交换物品

组合按键

按键	效果
Z键＋←／→	切换锁定目标
Z键＋↓	让同伴跟随自己行动
Z键＋A键	全力攻击当前目标
Z键＋B键	让同伴自由行动
C键＋十字键	切换视角
－键＋Z键	查看当前任务

战斗解说

战斗画面

1．角色的HP，降至0后该角色死亡。

2．显示角色气势，根据气势不同分为阴沉、普通、愤怒、极度愤怒四种状态。

3．经验值，经验条充满后角色的等级提升一级。

4．技能栏，最多可以装备八个技能出战。

5．连携槽。

6．敌人信息，根据我方和敌人等级差距，敌人信息栏的颜色也会有所变化。

7．预测系统，具体作用在下文中会详细说明

8．连携点数，在连携攻击中使用相同属性的技能会增加点数，点数越多连携中攻击力越高。



连携槽

画面左上方的长条就是连携槽，当角色使用技能攻击、成功按下友情指令都可以增加连携能量。连携能源有以下作用：

1．同伴死亡时，消耗一格能量可以让同伴复活，如果玩家所控制的角色死亡时连携能量不足一格，则游戏直接结束。

2．发动预知时，消耗一格能量可以控制一名同伴使用技能躲避敌人的攻击。

3．蓄满三格能量后可以使用连携攻击，连携攻击的具体作用将在下文说明。



友情指令

在战斗中经常会出现要玩家按B键（经典手柄对应b键）的时候，这就是友情指令。只要当光圈缩小到按键的范围内按下B键就可以成功发动友情指令，该指令有以下特点：

1. 在战斗中发动成功后增加同伴的气势，同时连携能量增加一格。

2. 连携攻击中当最后一名同伴攻击后会出现友情指令，成功发动指令可额外获得一次连携机会。

连携攻击

在游戏中只要按照“崩”－“转倒”－“气绝”的顺序使用相应招式就可以把敌人打倒在地，此时敌人将无法自由行动。当连携槽的能量蓄满三格时按十字键↑或↓选择“チェインバトル”指令就能发动连携攻击。发动后处于连携范围内的角色能依次使用技能攻击敌人。当所有同伴都攻击一次后画面中会出现友情指令的提示，此时如果成功发动友情指令可以让下一名同伴有一次额外攻击的机会。

预知系统

画面信息



当游戏进行到第三章BOSS战时出现的系统，可以说是本作战斗的关键。当角色遇到危险时会自动发动预知系统，预知系统的画面信息如图所示：

1. 将要发动攻击的敌人头像。
2. 技能名，分为带有罗马数字的白色技能和红色或蓝色的普通技能。
3. 攻击目标。
4. 此次攻击所造成的伤害，如果伤害高于目标当前HP残余量，在伤害旁边会显示一个骷髅标记。
5. 显示该攻击会几秒后发动，读条结束后攻击发动。

对应方法

敌人的攻击有两大类，如果不想遭受敌人的攻击，就要在倒数时间内作出对应行动。有以下几种应对方法：

1. 敌人使用白色天赋技能攻击时，只要提前使用和技能后面附带的罗马数字等级相同的“盾”就能把伤害降为1。
2. 给被攻击的角色加血，硬抗住此次攻击。
3. 出现预知后靠近队友，按B键可以消耗一格连携能量，从队友装备的技能里选一个技能使用。
4. 使用连携攻击使敌人进入“气绝”状态可以强制中断技能。如果只能让敌人进入“倒转”状态，倒计时结束时敌人仍未站起来也可以中断进攻。
5. 如果敌人使用的是近身攻击，拉远距离可以自动取消本次攻击。
6. 倒计时结束前打倒敌人。
7. 让队友OT，使怪物转移攻击目标。



魔石系统



当游戏进行到第三章开始，就可以前往第九殖民地的ジェム爷处练成魔石了。魔石熔炼系统对战斗有举足轻重的影响，一些带有提升仇恨、使用技能时回复HP的魔石都需要利用熔炼得到，下面为大家介绍该系统的一些要点。

角色技能

熔炼分为大火、小火、恒温三种操作方法，每名角色都有自己擅长的操作方法，三种操作方法的具体作用如下：

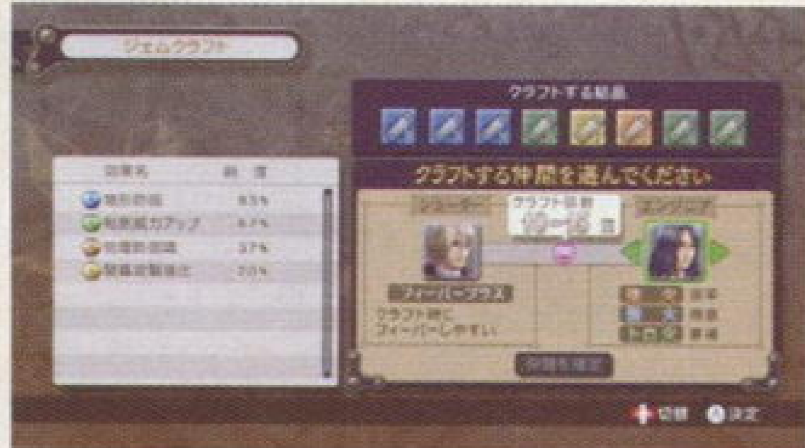
大火： 大幅度提高熔炼技能中的一项属性。

小火： 平均提升所选择的全部属性。

恒温： 在熔炼过程中恒温槽每提升一级，可额外保留一项纯度没有超过99%的属性。

人物选择

熔炼前系统会要求玩家选择两名同伴相互配合进行熔炼，其中第一名同伴决定了熔炼过程中出现的各种特殊情况（如拥有“大火超得意”的拉因在熔炼过程中出现大火的时候会把大火提升的纯度翻倍）。第二名同伴则影响在熔炼过程中的操作方法（如果选择拉因，那么在熔炼过程中出现大火的几率会很高）。两名同伴之间的友情值越高，在熔炼过程中可以熔炼的次数也越多，最多可以熔炼15次。此外，在熔炼过程中和进行熔炼的两名同伴友情度高的角色会进行友情客串，客串的角色会直接发动其擅长的操作方法，因此建议在熔炼前先把所有角色的友情度都提升到一个较高的级别。



如何选择素材

开始熔炼时系统会要求玩家选择素材，一种素材里往往带有多种属性，当其中一项属性的纯度高于100%，就无法选择其他素材。在熔炼结束后，如果所有属性纯度都没有超过100%，该素材就会消失（触发恒温效果可以保留其中一种属性）；如果超过100%但没有达到200%，超过100%纯度的属性会变成和熔炼素材同级的魔石（例如选择的是2级素材，熔炼中超过100%纯度的属性是防御强化，那么玩家将获得2级防御强化魔石）；如果熔炼时纯度达到200%以上会熔炼出完美魔石，所获得的成品比所选素材高一级。因此素材的选择就显得非常重要，建议先选择几个30%~40%纯度的素材，让想要熔炼的属性纯度提升到90%，再选择一个高于80%纯度的同属性材料，这样在熔炼开始该属性就能拥有150%以上的纯度。

※在这里推荐提升素材纯度的方法：首先把卡尔娜和修鲁克的友情值提升到最大，使他们能进行15次熔炼。选择卡尔娜做第一名同伴，第二名同伴选择修鲁克。在熔炼过程中会经常出现恒温效果，但几乎没有一种属性的纯度超过90%，这样在熔炼结束后可以利用恒温效果保留多个纯度在70%以上的素材。

角色说明

天赋

每位角色存在三种不同的天赋，天赋会影响角色在战斗中的能力和表现（比如拉因使用根性天赋，在战斗中会以防守为主，而使用热血天赋时攻击欲望会比较高）。只要在



TIPS 按Z键锁定时系统会自动锁定离玩家最近的目标，如果同时和多个敌人战斗，建议优先干掉较弱的敌人。

战斗中击败敌人获得 SP，出战角色所使用的天赋会逐渐开启。此外，在天赋菜单中按 1 键能切换到天赋树界面，在这里玩家可以让角色装备同伴的天赋技能。

※第五章丽琪入队后，他的天赋中有一项能力可以使不出战的角色也获得 SP。

友情值

同伴之间存在友情值这种隐藏数值，友情值是游戏中影响最大的一项数值。连携攻击的次数、熔炼魔石的熔炼次数都和友情值相关，提升友情值的方法有以下几点：



1. 送礼物给同伴。
2. 和同伴一起战斗，并在战斗中帮助同伴脱离异常状态。
3. 在地图上有握手标记的地方进入和同伴的分支剧情。

魔石推荐与角色技能

シュルク（修鲁克）

推荐装备魔石：筋力アップ（提升攻击力）、背面攻击强化、技ヘイト低下（减少技能产生的仇恨）、タレントブ－スト（普通攻击威力降低，减少特殊技能 CD 时间）

技能名	效果
スリットエッジ	侧面命中时降低敌人 50% 物理防御力
バックスラッシュ	从背后命中敌人时威力提升 100%
ライトヒ-ル	回复同伴单体的 HP
シェイカ-エッジ	使处于“转倒”状态的敌人进入“气绝”
エアスラッシュ	攻击时附带“崩”效果，从侧面命中敌人时附加减速 DBUFF
シャド-アイ	减少自己当前仇恨，并在效果时间内提升 50% 的技能伤害
バトルソウル	当前 HP 减半，增加一定量的特殊技能槽
ストリ-ムエッジ	命中时附带“崩”效果，同时增加 15% 的特殊技能槽
斩	对敌人造成大伤害，击中机神兵时威力翻倍
盾	防御敌人同等级的白色技能，防御一次后效果消失
机	使队友的攻击能对机神兵造成伤害，并给予一定量的追加伤害
疾	提高物理攻击的回避几率
破	抵消敌人的特殊效果，并在一定时间内封印敌人再次发动此技能
轰	对范围内敌人造成大量伤害，并附带“转倒”效果

修鲁克

ライン（拉因）

推荐装备魔石：ヘイトアップ（增加攻击和治疗时产生的仇恨）、リキャスト短缩（缩短全部技能 CD 时间）、物理防御激增（大幅度提高物理防御）



技能名	效果
マッドタウント	嘲讽目标，增加大量仇恨值，使目标攻击自己
ハンマ-ビ-ト	对范围内敌人造成伤害，同时产生大量仇恨
ワイルドダウン	附带“转倒”效果
ガ-ドシフト	进入防御状态，100% 防御物理攻击，但其间无法攻击和移动
ウォ-スイング	对敌人造成数次伤害，同时减少特殊技能槽的 CD 时间
ソ-ドバイル	对目标造成大伤害
バ-サ-カ-	使技能“マッドタウント”的效果变为群嘲，同时自身攻击力上升，但物理防御力会下降 25%
シ-ルドバッシュ	附带“气绝”效果
エンゲ-ジ	单体嘲讽，产生大量仇恨值，同时技能“マッドタウント”的效果提升 25%
ラストスタンド	在死亡时自动复活，同时增加 50% 的连携能量
レイジ	敌人攻击力减少
バレットチャ-ジ	提高下一个技能的攻击力（需要特殊技能槽 CD 时间回复才能发动）
ボ-ンアッパ-	命中时减少特殊技能槽的 CD 时间
ダイブソバット	附带“麻痹”效果，在技能“ボーンアッパー”后使用可以使目标速度降低
オ-ラバ-スト	获得大量仇恨，并使目标的力量下降
アンカ-チェイン	提高自身仇恨，并在效果时间内免疫“转倒”、“吹飞”
ラリアット	命中时减少特殊技能槽的 CD 时间

フィオルン（菲奥伦）

推荐装备魔石：素早さアップ（提升速度）、リキャスト短缩、技ヘイト低下



技能名	效果
キャノンフラップ	对敌人造成大量伤害，根据脚步装备不同技能效果也会产生变化
ダブルブレ-ド	从背后命中敌人时威力提升 300%
ヒ-ルバリア	消除自身的 DBUFF，并附带“时间ヒール”效果
スピアブレ-ド	攻击“转倒”状态的敌人时威力提升 300%
クロスインパクト	附带“气绝”效果
スピ-ドシフト	使用后普通攻击有 25% 几率造成多次攻击
グラビティ-ゼロ	攻击带有麻痹效果，攻击“转倒”状态的敌人时减少特殊技能槽的 CD 时间
ロックオン	嘲讽敌人，同时暴击率提高，被攻击时减少特殊技能槽的 CD 时间
エ-テルドレイン	使对方的以太攻击力下降
ダブルウインド	命中敌人时气势提升
バグスト-ム	附带“气绝”效果
シャットダウン	命中时附带“睡眠”效果，攻击机神兵时会消除目标身上所有 BUFF
エアファング	命中时附加“崩”效果
パワ-ドレイン	使对方的物理攻击力下降
ガ-ドシフト	自身物理防御力提升，攻击力下降
セカンドギア	提高技能伤害
ファイナルクロス	强制“转倒”周围敌人

ダンバン（丹邦）

推荐装备魔石：筋力アップ、技ヘイト低下



技能名	效果
樱花乱舞	QIE 成功时可以连续斩击
疾风刃	附加出血效果
雷刃炮脚	在“疾风刃”后使用附加“崩”效果
天下无双	消除自身异常状态，并获得大量仇恨
天地剑	在“疾风刃”后使用会降低目标物理防御
战眼	嘲讽敌人
铁功弹	附带“转倒”效果
明镜止水	提高 50% 命中率和回避率，在濒死时提升至 75%
背水影技	消耗最大 HP 的 20% 增加特殊技能槽
九死一杀	死亡时自动复活，并提高 50% 物理攻击力
风刃旋脚	在“疾风刃”后使用可以抵消目标的一个 BUFF
阳炎	清空自身仇恨，并提高暴击率
神威息吹	消除自身的 DBUFF，并使自身的速度提升
千刃天翔	命中敌人时提升特殊技能槽
天雷	附加“气绝”效果
鬼斩刃	强制“转倒”其他敌人
樱华绚灿	嘲讽目标

カルナ（卡尔娜）

推荐装备魔石：リキャスト短缩、技ヘイト低下、ヘイトダウン（减少攻击以及治疗所产生的仇恨值）



技能名	效果
ク-ルダウン	技能 CD 时间到了后自动发动，发动时无法使用其他技能，效果状态中自身 HP 缓慢回复
ヒ-ルバレット	回复同伴单体 HP
サンダ-バレット	对飞行中的敌人暴击率提高 25%
シ-ルドバレット	使目标受到的伤害无效化
キュアバレット	消除目标身上的 DBUFF
ドライブブ-スト	使“ドライブブースト”外所有技能 CD 时间减少
ヒ-ルブラスト	回复目标大量 HP
ヒ-ルラウンド	回复全员 HP
ヘッドスナイプ	命中处于“气绝”状态的敌人有一定几率使目标即死
メタルブラスト	命中时附加“崩”状态，对飞行中的敌人暴击率提高 25%
オ-ラバレット	使目标身上的 BUFF 延长一定时间
ヒ-トバレット	提高目标的气势
ヘッドシェイカ-	附带“气绝”效果
ハイドスタンス	降低自身仇恨
ヒ-ルカウンタ-	使目标受到攻击时回复 HP
スリ-プバレット	使敌人进入“睡眠”状态
キュアラウンド	消除我方全体的 DBUFF，并在一定时间内免疫 DBUFF

メリア（梅莉雅）

推荐装备魔石：エ－テルアップ（以太攻击力上升）、技ヘイト低下

技能名	效果
エレメント发射	CD 没恢复时发射召唤的元素攻击敌人，CD 恢复后自动进入元素爆发状态，此时发射元素的伤害提升
サモン・ボルト	召唤雷元素，提升我方 20% 的以太攻击力
サモン・フレア	召唤火元素，提升我方 20% 的物理攻击力，并使敌人进入“炎热”状态
サモン・アイス	召唤冰元素，我方受到的以太伤害降低 15%，并使敌人进入“冷气”状态
スリ-プマインド	使敌人进入“睡眠”状态
スピアブレイク	命中时附加减速效果
シャド-ステッチ	命中时附加“バインド”效果
サモニングコピ-	再次召唤上次召唤的元素
リフレクション	反弹敌人的攻击
サモン・ウインド	召唤风元素，提升我方 10% 的速度
サモン・ア-ス	召唤土元素，我方受到的物理伤害降低 15%，并使敌人进入“中毒”状态
サモン・アクア	召唤水元素，我方的 HP 能徐徐回复，发射后可吸收目标的 HP
ヒ-ルギフト	扣除自身最大 HP 的 20% 治疗同伴
スタ-ライト・ニ-	在技能“スピアブレイク”后使用可以强制“转倒”目标
パワ-エフェクト	扩大召唤元素后的 BUFF 影响范围
バ-ストエンド	使目标的防御力降低，只能在元素爆发下使用
マインドブラスト	封印敌人的技能，只能在元素爆发下使用



リキ（丽琪）

推荐装备魔石：ヘイトアップ、リキャスト短缩、物理防御激　、背面攻击强化

技能名	效果
イタダクも	偷盗敌人获取额外的 EXP、AP、SP
ヨロコベも	提升连携槽能量
カムカムだも	使敌人进入“出血”状态，背后攻击时效果时间延长
モラッタも	从背后攻击敌人时增加伤害
マカセタも	死亡时仇恨清空，并会自动复活，复活后增加物理攻击力
ドクドクだも	附加“毒”状态
ユウキだも	在效果时间内气势不会下降
コロベも	对目标强制“转倒”，如果失败则给对手附加“バインド”状态
オチツケも	使目标麻痹，并解除目标的“狂暴”状态
オコッタも	除了技能“イタダクも”外所有技能的伤害提高
グルグルだも	使范围内敌人进入“睡眠”状态
ガンバルも	回复目标的 HP，目标身上的 DBUFF 越多回复量也越大
ココだも	侧面命中机神兵时会附加“バインド”状态
クイアラタメも	目前身上的 DBUFF 越多攻击力越大
モエモエだも	使目标附加“炎热”状态
ヒエヒエだも	使目标附加“冷气”状态
ヤッチャウも	附带“崩”效果



涉及本作的网游用语

TANE

简称 T，如同字面意思是肉盾型角色。该类角色的特点是攻击低、但 HP 和防御力都相当高，在战斗中负责承受敌人的攻击，使同伴能安全的攻击敌人。当 T 在控制住敌人时的行为称为“拉怪”。游戏中的拉因和丽琪都属于坦克型角色。

BUFF

对角色产生影响的各类状态的统称，其中对自身有益的状态魔法被称为 BUFF，产生负面影响的则称为 DBUFF。

仇恨

仇恨是衡量怪物攻击哪个目标的标准，当角色对敌人造成伤害或者使用各种 BUFF 时都会产生仇恨，而敌人会攻击当前仇恨最高的一名角色。通常在战斗中要保证当前仇恨值最高的是担任 T 的角色，否则很容易因为 BOSS 攻击其他防御力较弱的角色而团灭。

※本作中治疗技能会产生大量仇恨，在混战中卡尔娜会经常被 T 当前目标外的敌人围攻。此时应该要马上让 T 转移目标拉住怪，否则卡尔娜很容易阵亡，而担任 T 的角色也可以装备一些被攻击时回复 HP 的魔石增加仇恨。

CD 时间

当技能使用后需要经过一段时间才能再次使用，这段时间就是 CD 时间。

OT

指其他角色的仇恨超过了当前仇恨最高的角色，导致怪物改变攻击目标。在游戏中 OT 是一个非常危险的行为，负责输出的角色往往防御力和 HP 都很低，被 BOSS 的技能打到会造成大量伤害。因此在战斗中不要一味输出，如果攻击时连续产生暴击或者一次性对敌人造成大量伤害的时候最好收一下手。

※游戏中担任 T 的角色攻击力都不高，在 BOSS 战刚开打的时候不要马上使用高输出的技能，会很容易超过 T 所制造的仇恨导致 OT。

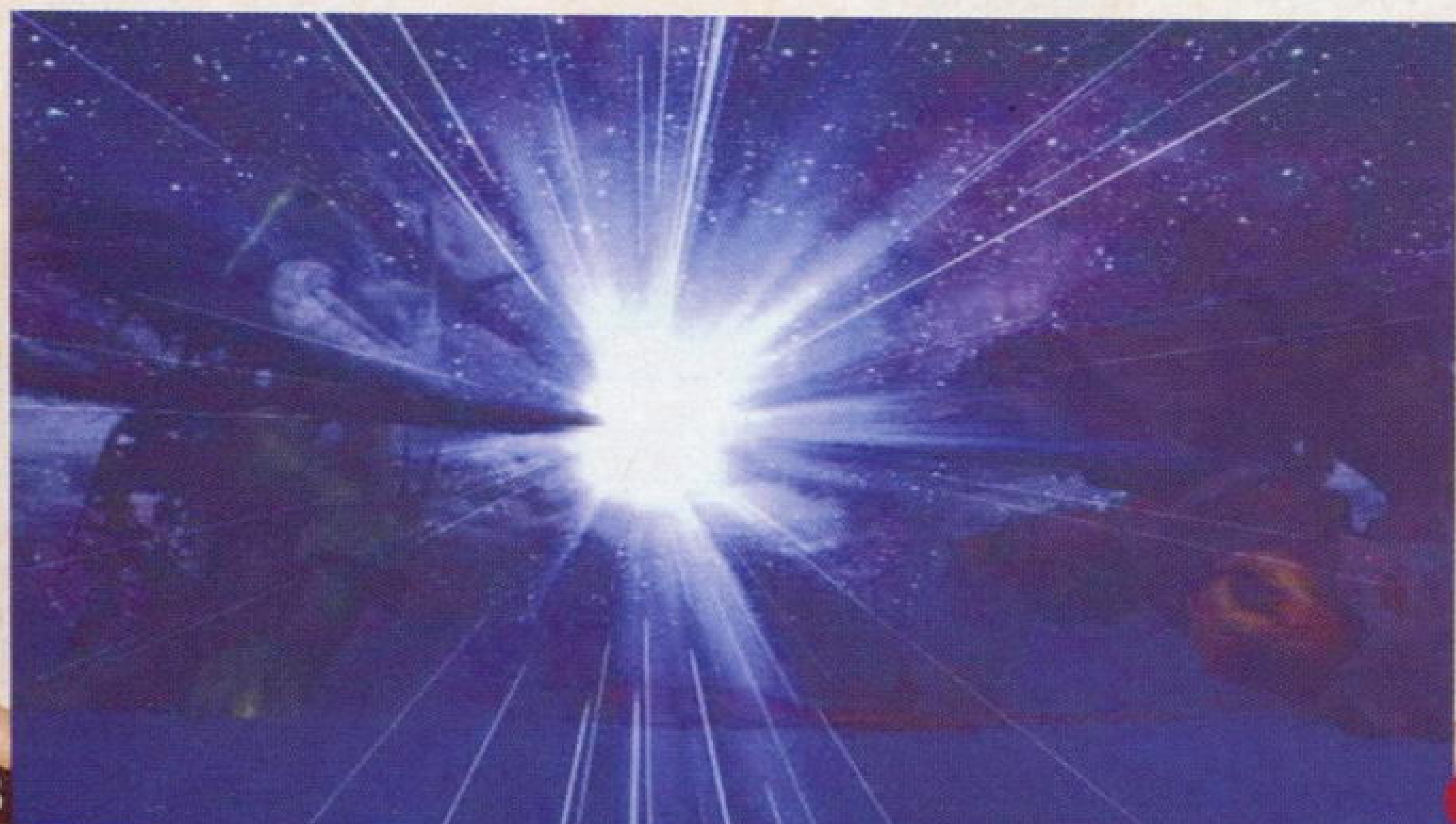
流程攻略

序幕

剧情

世界之初

巨神与机神——



如同气泡破裂一般突然地，
展开了孤注一掷的激战。
二神巨剑碰撞的鸣动，
撼摇海原，震荡穹隆。
两者倾尽全力于巨剑一闪之间。
——却终归尸骸。

二神的战斗过去了几万个昼夜，
巨神的遗骸上竟孕育出了生命。
——生于巨神，归于巨神。
广大的躯体成为大地，草木自其而生，
在这样的自然中
人类感谢着巨神的馈赠，
经历了漫长的岁月，发展成为文明。

纷争之始
巨神上文明的繁荣没能永远地延续。
一天，大群机械生命体突然从天而降
对巨神界展开进攻
拥有压倒性优势的机械生命体被称为“机神兵”
霍姆斯如同鱼肉，任其杀戮。
大地被蹂躏

一年前，为了对抗机神兵大规模入侵，霍姆斯结成了防御统一战线，在大剑之溪谷和机神兵展开生死决战。但霍姆斯的武器怎奈何机神兵厚重的装甲，战况步步陷入绝境。然而，他们并没有就此束手在沉默中灭亡。一位英雄出现，击退了机神兵。而就在那一刻，神剑也终于显现出它的魅影……

流程

①本关的战斗都是教学，干掉一批敌人后序章结束。

TIPS

1. 神剑的技能“斩”可以轻易打出 3000 以上的伤害，建议技能 CD 一到就使用，可以快速斩杀敌人。

TIPS 在战斗中按 Z 键＋↓键把同伴叫回来时，需要再对同伴使用其他命令同伴才会重新攻击敌人。

第一章

剧情

上次大战已过一年，霍姆斯再度进入和平的时代，修鲁克是一名沉迷机械的少年，当他在研究上次大战机神兵遗留的残骸时突然被怪物袭击，幸亏好友拉因及时赶到。两人决定先回殖民地参加防卫军的训练。另一方面，曾经的英雄丹邦因为神剑摩那德对身体的影响，右手再也无法使用。为了不让妹妹菲奥伦担心，他催促妹妹给修鲁克送饭。

修鲁克和菲奥伦在山坡上享受难得的清闲时，拉因告诉修鲁克他们因为训练迟到，防卫军的上司要求他们前往不远处的遗迹采集矿物以示惩罚。菲奥伦听说遗迹附近有很多怪物，担心修鲁克的她决定和修鲁克一同前往遗迹。



流程

①干掉两个杂兵后屏障消失，按路标指示前往コロニー-9的研究所；

②控制フィオルン送便当，走出基地后沿着左边山道前进到达目的地。剧情后前往研究所；

③从基地右边的山道前往テフラ洞窟，在テフラ洞窟入口菲奥伦会正式入队；

④进入遗迹后沿着绿色的门前进，从左边的路走出山洞。

BOSS：遗迹防御机器

等级：LV.8

推荐战斗等级：LV.8以上

进入格纳库后会遇到游戏的第一个BOSS战，敌人的实力不强，开战后先让拉因把两个敌人的仇恨拉稳，再集中火力干掉其中一个。切记不要同时和两个敌人战斗，会十分吃力。胜利后第一章结束。

TIPS

1. 初期的敌人不会主动攻击我方，可以趁机熟悉操作，修鲁克的防御力和血量远不如拉因，战斗时记得先让拉因上前攻击敌人，等他把仇恨拉稳后再到怪物的背后发动攻击。

2. 菲奥伦的职业特性偏向网游中的刺客，属于防御力和耐久都很低，但非常容易抢仇恨的类型，建议前期自己操控她，让AI控制的话很容易战死。

3. 洞窟内会遇到不少精英怪，最好不要招惹他们，如果不小心进入和精英怪的战斗，记得先让拉因拖住敌人，自己再乘机逃出怪物的攻击范围。

4. 一路上尽量多打怪提升等级，不久后就会遇到会主动向我方发动攻击的怪物，如果等级不够会比较吃亏。

5. 不要在商店购买装备，太贵，很不划算。靠杀死怪物后掉下的宝箱就能满足初期的装备需求。

6. 如果和自己打不过的怪物交战，只要在全灭前控制队伍里的任意成员逃出怪物的攻击范围就能脱离战斗。

7. 在战斗中阵亡的队员在战斗结束后会自动复活。

第二章

剧情



正在遗迹采集物资的众人遭遇空中突然出现大量机神兵，机神兵纷纷降落在第九殖民地开始屠杀居民。赶回殖民地的修鲁克发现霍姆斯的武器果然无法对机神兵造成伤害，他决定前往研究所拿神剑摩那德和机神兵战斗，却不料在半路上遭到敌人的埋伏。危急之时丹邦手持摩那德出现打倒机神兵。与此同时殖民地的机神兵越来越多，丹邦最终因为神剑的副作用而痛苦的倒在地上。在机神兵的包围下，修鲁克潜在的能力觉醒，成为了摩那德的继承人。

在和机神兵头领黑面的战斗中，菲奥伦不幸牺牲，为了给自己的青梅竹马报仇，修鲁克发誓不论追到天涯海角，也要打倒黑面。而属于他的故事也由此展开。

流程

①回到コロニー-9，可以直接传回基地（需要事先打开传送点），如果没开通传送点的玩家可以选择从悬崖跳进湖中再步行走回基地；

②进入基地后会再次进入对抗机神兵的教学，首先要使用带有“崩坏”效果的技能，再使用带有“转倒”效果的技能才可以把敌人打倒；

③前往研究所的路上应以逃跑为主，剧情后菲奥伦离队；

④消灭一批杂兵后丹邦出场，出城后发生剧情，神剑由主角接；。

⑤前往左边的居民区后进入BOSS战。

BOSS：黑面

LV.10

推荐战斗等级：LV.10以上

进入居民区后会发生和黑色机神兵的战斗，我们的攻击暂时还无法对它造成伤害，经过一段时间后发生剧情，之后会进入和BOSS的正式战斗。我方的攻击依旧无法对BOSS造成伤害，此时要先把画面左上方的连携槽蓄满，再按十字键切换到チェインバトル（连携攻击），让主角使用崩坏属性攻击，两个同伴则用转倒属性的攻击把BOSS打翻，把BOSS打翻后我方的攻击就不会再弹刀了，用最强的技能招呼它吧。当BOSS的血量降到40%时发生剧情，第二章结束。

TIPS

1. 本章结束后就能使用ジェム爷爷的炼成炉了，善加利用炼成出来的魔石可以对战斗起到不小作用。

2. 由于第三章大部分时间都是单兵作战，建议在本章练到LV.12左右。

第三章

剧情

看着修鲁克离开，他的养父迪克森不禁回想起和修鲁克的初遇，在十四年前神剑搜查队探索雪山的封印之塔时，迪克森在神剑下面发现正在熟睡的修鲁克，迪克森遂决定把修鲁克带回殖民地抚养。另一方面，追击黑面的修鲁克和拉因决定先去离机神界最近的第六殖民地打听和黑面有关的情报，不料在半路上他们遭到大蜘蛛的伏击险些丧命。关键时刻修鲁克引发了神剑的新能力“盾”，在神剑的保护下两人成功来到大草原。

流程

①通过テフラ洞窟之前无法打开的红色门来到テフラ大空洞。剧情后会进入和一群小蜘蛛的强制战斗，多利用范围攻击技能可以快速解决掉它们；

②利用大空洞内侧的树藤爬上蜘蛛巢穴；

③BOSS战：スパイド・クイーン

BOSS：スパイド・クイーン

等级：LV.12

推荐战斗等级：LV.14以上

首先说明一下本战新增的两个要素：预测系统可以提前告诉玩家几秒后所会发生的战况，该系统的具体作用请自行参考系统解说中的"预测系统"部分。此外神剑也增加了一个非常实用的新技能"盾"，在本战中如果画面提示在几秒后某个同伴将遭受攻击，只要马上使用该技能就能化险为夷。

和スパイド・クイーン战斗是一场血拼战，把等级提升到LV.14以上会比较保险。战斗时会有非常多的小蜘蛛在一旁干扰，由于场景四周存在蜘蛛巢，杀死一只小蜘蛛会马上出现增援，因此集中攻击BOSS即可。开场后让拉因先把BOSS的火力吸引住，而我们依旧在BOSS背后使用背刺攻击，一旦BOSS转身攻击就马上使用"盾"防御，并暂时不要使用技能，等拉因重新把BOSS拉走再重新进行攻击。等连携槽蓄满后把BOSS推到也能造成大量伤害。



TIPS

1. 拉因被抓后只能控制修鲁克进行游戏，没有拉因吸引火力，修鲁克的背刺也无法发挥出原有的伤害，因此一路上尽量不要惹到怪物。

第四章

剧情

神剑似乎赋予修鲁克预知未来的能力，两人成功改变未来，救下被袭击的少年乔，想不到少年是以前第六殖民地的居民，机神兵在袭击第九殖民地的时候也对第六殖民地发动进攻，乔和他的姐姐一同跑到这里避难。在避难所修鲁克见到了他的姐姐卡尔娜，卡尔娜也非常担心驻留在第六殖民地的恋人卡多，她决定和修鲁克一起前往殖民地。

夜晚，不满卡尔娜把他留在避难所的乔决定独自一人前往第六殖民地，修鲁克提前预知了乔会在途中被机神兵杀死，担心弟弟的卡尔娜急忙赶去第六殖民地。在和敌人七一式机神兵的战斗中，修鲁克引发了神剑的能力"疾"，成功改变未来把乔从七一式机神兵的手中救出。想不到这时突然出现一个巨大的机神兵褐面，它似乎对摩那德的继承者很有兴趣，为了让修鲁克和他战斗，褐面把乔抢走，并约定和修鲁克在第六殖民地旁的采掘场决斗。

流程

①按照路标提示前往湖边，发现被怪物袭击的少年。本战先让拉因把敌人拉住，然后全力解决掉其中一个敌人。胜利后少年会以NPC身分加入我方；

②从平原上方绕到目的地脱出艇キャンプ，剧情后第三名同伴カルナ（卡尔娜）入队；

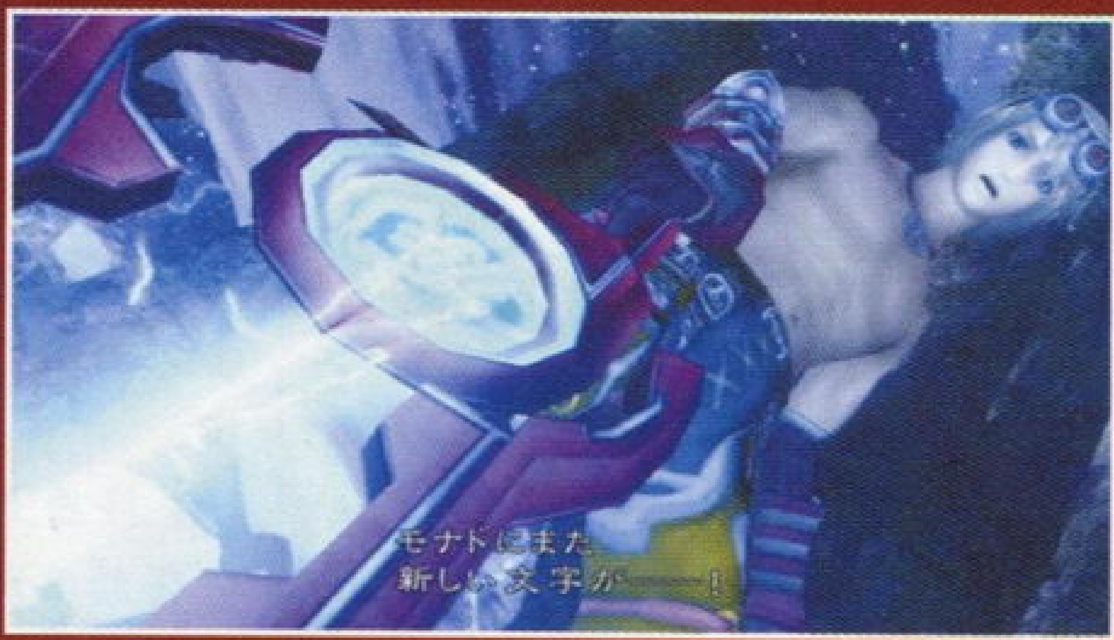
③离开脱出艇キャンプ后往右边行进，来到瀑布旁进入BOSS战。

BOSS：七一式机神兵

等级：LV.18

推荐战斗等级：LV.17以上

剧情后主角会领悟神剑的新技能"疾"，不过实际效果由于BUFF的存在时间较短，建议不要浪费一次CD时间去使用这个技能。和七一式的战斗分为两个阶段，第一阶段要把它的三条触手全部打掉，在攻击前记得先发动技能机强化队友。把触手全部击破后就可以开始攻击本体了，当本体的HP降到50%左右BOSS会逃跑，追上后进入第二阶段。



第二阶段由于没有触手的干扰十分简单，只要在战斗中保证卡尔娜的安全能轻松胜利。

TIPS

1. 本章的地图很大，多跑跑路可以开启不少传送点。

2. 大地图里的怪物会三五成群的聚集在一起，战斗的时候经常会引到旁边的怪物。这种情况可以用远程攻击把小怪引出来逐一消灭（按Z发动攻击宣言后按十字键↓切换）。

3. 途中会遇到不少精英怪，还好它们不会主动攻击，不过在战斗时记得不要引到这些怪物。

4. 卡尔娜在战场上以辅助为主，她不仅能治疗队友，还可以给队友增加不少对战斗有益的状态，是队伍中最重要的存在。因此在战斗中如果发现敌人在攻击卡尔娜，一定要在第一时间内让怪转移目标。

5. 离开脱出艇キャンプ后会遇到不少机神兵，特别要小心图中位置的侦察兵，一旦被它发现会引来大量敌人。

第五章

剧情

在采掘场深处，众人遇到第六殖民地的指挥官奥达玛，修鲁克再次预知到奥达玛会在不久和褐面的战斗中牺牲。好友拉因告诉修鲁克，神剑把这个特殊能力赐予修鲁克，不是让他对无法拯救人们而懊悔，而是利用这个能力改变未来。在之后的激斗中众人合力击败褐面，并成功改变未来。



众人从矿场出来后再次遇到黑面所率领的机身部队，虽然丹邦和迪克森前来支援，但众人还是无法和机神部队抗衡，这时一头神秘的生物的出现扰乱了机神兵的攻势，众人也趁机逃离。

流程

①再次前往之前打BOSS的瀑布旁边，在此处往右拐进入コロニー6。前进不久会来到巨神の刺道，这里看起来岔路非常多，其实只有一条路可以通行；

②从右边的分岔口来到地下坑道，剧情后オダマ以NPC身分加入队伍；

③中央ターミナル的大门需要先到右边开启机关才能进入；

④采掘场一共分为四层，要利用升降梯通往下层，第一层绕过平台到达对岸，开启升降梯来到B1F；

⑤第二层开始敌人会强化不少，尤其要注意LV.23的八二式机神兵。绕到平台背后会看到升降梯，利用第一个升降梯来到对面，坐第二个升降梯向下到达第三层；

⑥3F由很多悬空的平台组成，要看准时机跳到不停旋转的平台上前进，这里每到达一个新平台都会进入一场强制战斗，新敌人八四式机神兵的能力很强，最好能把神剑的机和斩两个技能练满；

⑦BOSS战；

⑧剧情后进入强制战斗，消灭一批杂兵后本章结束。

TIPS｜一些敌人看到自己的同类被攻击会主动加入战斗。

BOSS：褐面

等级：LV.25

推荐战斗等级：LV.24 以上

本战也分为两个阶段，第一阶段的战斗是目前为止最难的一场 BOSS 战，建议把全队等级练到 LV.24 以上再挑战。在第一阶段中我方的普通攻击无法对 BOSS 造成伤害，必须利用之前和黑面的战斗方面，用连携攻击才能对其造成伤害。幸好本战只要把 BOSS 的 HP 打到 60% 以下即可。战斗中 BOSS 会召唤杂兵协助，由于 BOSS 的攻击力很高，推荐和 BOSS 保持一定距离，一边消灭杂兵一边蓄积连携槽能量，蓄满后立刻切换目标对 BOSS 使用连携攻击，如果神剑技能"斩"达到 3 级，两次攻击就能结束战斗。

胜利后按原路扳回，在通往 B2F 的升降梯上开始和褐面的第二场战斗，由于此战中普通攻击可以直接对 BOSS 造成伤害，只要注意回复即可。

TIPS

1. 在排水制御室就算砸锅卖铁也要把技能书买齐，游戏设计的不是很合理，在这里不买的话，要在第七章才能再次购买。

2. 进入采掘场后尽量不要站在边缘地带，很容易掉下去。

3. 本章有不少矿点，不过矿点旁边都会有很多杂兵，记得挖矿前先把周围的敌人干掉。

第六章

剧情

众人稍作休整后打算前往一年前敌人在大剑溪谷的基地寻找线索，但修鲁克深知以目前的神剑根本无法和机神兵抗衡。他决定根据刚才神剑给予的未来画面，先前往高塔寻找提升神剑力量的地方。听从修鲁克意见众人决定了下一个目的地——位于巨神头顶的监狱岛。那是由海因特族的祖先建立的高塔，但要前往那里就意味众人先要穿过遍布沼泽和凶险怪物的边境地带——磷光之地。

流程

①剧情后一直往东南方向走到达岩窟の姐妹像。和 NPC 对话后接受任务"古代の仪式"、"仪式の准备"；

②四个证明的位置会在地图上以红色"！"显示出来；

③收集全部证明后在遗迹广场正中间出现任务道具，调查后开始 BOSS 战；

④ BOSS 战；

⑤跟着光标进入遗迹，调查升降梯后从左边借助树藤爬到顶；

⑥在巨神肺部要利用喷出的胃液到达上层。

BOSS：ザトールの守护者

等级：LV.28

推荐战斗等级：LV.30 以上

只要之前有把卡尔娜的加血技能练满，本战难度不大。这个 BOSS 无法使用连携攻击打翻在地，如果有同伴被预测死亡，只能依靠加血或转移仇恨的方式抵消。推荐把全队等级提升到 LV.29，否则很容易被 BOSS 秒杀。连携槽的能量建议留着，万一出现意外就立刻把同伴复活。

TIPS

1. 和之前的平原一样，这里有很多精英怪在路上徘徊，在战斗的时候小心别引到了。

2. 由于早上会经常被鸟骚扰，经验不仅少还麻烦，建议把时间固定在晚上。

第七章

剧情



众人成功穿越了磷光之地后，离目的地巨神头部已经不远。在由巨神颈部形成的大森林里，修鲁克预知到一个海因特人会有危险，在众人的帮助下修鲁克成功把少女从大恐龙的手中救出。但少女一直昏迷不醒，为了救助少女，丹邦提议让修鲁克去湖边取水。不料在湖边修鲁克遭到灵兽的袭击，这些灵兽拥有读取人类思想的特殊能力，幸好神秘人阿尔维斯出现，指导修鲁克如何与神兽战斗。

苏醒的少女告诉众人，她叫梅莉雅，来到森林里讨伐魔物时却不小心被大恐龙袭击，和她一起执行的同伴都阵亡了。梅莉雅同意带修鲁克去监狱岛，但要求修鲁克帮助自己讨伐大恐龙以帮同伴报仇。在诺彭族勇者丽琪的帮助下众人成功打倒森林的主人大恐龙，而梅莉雅也履行了他们之间的约定，带领众人前往海因特族的皇宫。

流程

①一路向上进入森林，接受任务"迷の少女を救え"，根据地图的指示原路返回；

②到达目的地后接受任务进入剧情战斗。开战时アルヴィース加入，同时神剑也习得新技能破。本战是一个教学关，要先使用技能破封印敌人的"先读オーラ"才能对它们造成伤害；

③跟着梅莉雅前往矮人族村庄，剧情后先到 8F 找梅莉雅，回到 1F 后遇见丽琪；

④接受任务"勇者のお使い"，分别和 1F 防具店和 2F 武器的 NPC 对话获得装备。准备就绪后出村往东南方向前进。

⑤ BOSS 战：大恐龙；

⑥回村后前往 8F 找梅莉雅，剧情后到 9F 和 NPC 对话。

BOSS：大恐龙

等级：LV.36

推荐战斗等级：LV.34 以上

BOSS 的攻击力很低，即使相差



3 级以上也不会对我方造成多大伤害。不过 BOSS 会使用"先读オーラ"，建议把等级提升至 LV.34 再来挑战，否则用破攻击 BOSS 的时候 MISS 可就欲哭无泪了。把 BOSS 的 HP 打到 50% 以下时会使用超回复オーラ把血回满，此时战斗进入第二阶段。此阶段要把神剑的技能 CD 留住，等 BOSS 咏唱超回复オーラ时马上使用破封印。

TIPS

1. 这里的怪物经验很多，可以把等级提升到 LV.32 左右再发展剧情。

2. 在ミチシルベ下方有一处地图点，发现该点能拿到不少经验。

3. 和丽琪有关的剧情都十分搞笑，这个中年大叔在妻子和无良村长的威逼之下被迫当选了本年度"传说中的勇者"，结果阴错阳差打倒了大恐龙，可是更倒霉的还在后头，为了还债他只好跟着修鲁克一行人冒险，可谓是打碎牙齿往肚里咽，其中的苦只有自己知道……

第八章

剧情

海因特不愧是几个种族中科技最发达的，皇都的豪华程度让修鲁克一行人惊讶不已。原来梅莉雅是海因特族的公主，由于马上要举行皇太子继承仪式，候选人的梅莉雅暂时无法抽身带众人前往监狱岛，只好先安排他们在皇宫里住下。不料皇宫中有人盯上了修鲁克身上的神剑摩

那德，为了夺取摩那德，海因特族决定把众人软禁。幸好皇宫的预言官——之前帮助过修鲁克的阿尔维斯出现帮修鲁克解围。同时他也委托修鲁克帮助他前往浮游岛里的矿场寻找迟迟未归的研究人员，面对救命恩人的请求，修鲁克自然一口答应。

第二天，修鲁克预感到在皇太子继承仪式中有人要对梅莉雅不利，众人急忙前往进行继承仪式的皇家墓地，在墓地深处，前来刺杀梅莉雅的刺客早已埋伏在仪式之间，幸好修鲁克及时赶到才阻止了惨剧发生。原来是海因特族的王妃白姬不满成为皇太子的是身为人类和海因特混血儿的梅莉雅而不是他的儿子，被权力蒙蔽双眼的白姬终于下定决心暗杀梅莉雅。当众人合力击败刺客召唤出的神兽后，刺客早已不见踪影，众人也只好先返回皇宫再做打算。

流程

①通过传送装置到达皇宫，剧情后出城；

②通过传送点来到第4浮游岩礁，先和岔路口的NPC对话，再和灯塔顶上的NPC对话开启新的传送装置，从灯塔后面前往目标地点。这里会和四个蜥蜴兵强制战斗，如果实在打不过，可以先集中火力消灭一只，然后逃离战斗，等回复完了再回来解决剩下的敌人；



③回到皇宫的房间里和NPC对话，剧情后会进入强制战斗，由于神剑无法攻击人类，建议这里把主角换下场。胜利后走出皇宫，从下面的传送平台前往ハイエンター墓所；

④控制梅莉雅前往仪式之间，梅莉雅的技能比较特殊，需要先把各种属性状态加上，才能使用タレントアーツ攻击敌人，活用她的睡眠技能可以轻松解决敌人；

⑤剧情后操作人物变回主角一行，注意这里有不少敌人潜伏，战斗结束后最好站在原地回复完毕再前进。在途中会和精英怪进入强制战斗，只要和它保持接近战就不会受到太大伤害。之后的一段路需要攀爬树藤到达顶端，调查制御装置后进入BOSS战；

⑥胜利后自动回到皇宫，前往揭见の间和卫兵对话。

BOSS：ソリドゥム·テレシア、タルコ

等级：LV.38

推荐战斗等级：LV.37以上

由于敌人会使用先读オーラ，虽然主角无法攻击タルコ，但还是要让他上场。开战后先集中火力解决テレシア，在我们攻击的时候タルコ会趁机偷袭卡尔娜，记得要及时把仇恨拉过来，否则卡尔娜无法照顾好拉因的血。如果テレシア使用先读オーラ时神剑技能还没好，建议马上切换目标攻击タルコ蓄积，成功干掉テレシア后我们只要在旁边辅助同伴即可，タルコ的攻击力很低，胜利只是时间问题。

TIPS

1. 皇宫内有不少支线任务，这里的NPC给的报酬都相当厚道，缺钱的玩家可以在这里赚点外快。

2. 从本章开始会有一些剧情战斗要求玩家一次性对付数个敌人，不过这些战斗都没有绿色的屏障挡路，实在打不过的话可以采取集中火力干掉一部分敌人后逃跑的战术，慢慢磨死敌人。

第九章

剧情

成功通过试炼的梅莉雅成为了皇太子，这时大量的机神兵突然出现在皇宫上空，并对监狱岛发动数轮攻击。眼看监狱岛的防御罩就要被攻破，梅莉雅的父亲为了对抗机神兵独自一人前往监狱岛，想释放被



囚禁在监狱岛的太古巨人。得知此事的修鲁克想起不久前神剑给予的未来指示，众人决定立即前往监狱岛救出国王。

在监狱岛的塔顶，众人见到摩那德的创造者巨人贊扎。摩那德是贊扎为了和机神界战斗而打造的武器，他为了让摩那德能够对付新出现的机神兵，已经在这里等待修鲁克许久。此时，黑机神突然出现，用机神界盟主赐予的神枪打穿监狱岛的防御罩，并杀死了巨人和梅莉雅的父亲。死去的巨人化为光和摩那德化为一体，摩那德也终于解除限制，进化成第二形态。在神剑强大的力量面前，黑机神完全不敌修鲁克，被打倒在地。正当修鲁克准备砍下致命一击时，和黑机神一起前来的白机神挡住了修鲁克的去路，愤怒的修鲁克不顾白机神的劝说，对其发动了进攻。打碎白机神的外壳后，修鲁克惊讶的发现白机神上竟然坐着人类，而那个人居然是已经死亡的菲奥伦……

流程

①前往离宫，剧情后回到揭见の间，接受任务“监狱岛への道”、“封印の姐妹岛”。通过第4浮游岩礁左下的传送点到中央封印岛；

②中央封印岛的两个传送点分别通往2个封印塔，调查塔顶的机关即可解除封印。两个封印解除后回到中央封印岛和精英怪战斗，要小心精英怪的气绝攻击，尽量把全团血量控制在50%以上，以免在气绝时被BOSS秒杀；

③监狱岛的怪物经验不少，可以在此处提升等级，在岛内要靠黑色的漩涡前进；

④来到顶层触发剧情，神剑进化成第二形态，随后进入BOSS战。

BOSS：黑面

等级：LV.44

推荐战斗等级：LV.42以上

和黑面的第二次战斗，进化到第二形态的神剑可以直接贯穿机神兵的装甲对它们造成伤害，因此本战没有任何难度。由于主角的攻击力提高不少，导致大部分时间BOSS都会对着主角攻击，如果被BOSS盯上建议围着拉因绕圈，并立刻使用技能“シャド　アイ”降低自身仇恨，这样可以让拉因有充足的时间把仇恨拉回去。当BOSS的HP不足20%时战斗结束。

TIPS

1. 封印岛上不少怪物的实力都很强，建议在悬崖边战斗，利用连携攻击把敌人打下悬崖直接摔死。

2. 监狱岛里的敌人就是之前剧情战斗的精英怪缩水版，它们也会使用大范围的气绝攻击和吹飞攻击，战斗时小心不要摔下去。

第十章

剧情

为了夺回菲奥伦，众人决定前往机神兵位于大剑溪谷的机神兵基地，但要前往那里就必须通过由巨神右手形成的万年雪山。另一方面，被改造成机械人的菲奥伦已经失去了“生前”的记忆，但她一想起修鲁克，就会觉得心痛不已，为了确认让自己心痛的原因，菲奥伦决定再次前往监狱岛寻找修鲁克。

在大雪原深处，前往机神兵基地的修鲁克和菲奥伦相遇，在修鲁克和菲奥伦交谈时黑机神再次出现阻扰两人。黑机神的驾驶员原来是丹邦以前的战友穆姆卡，在和穆姆卡的激斗中机神界最强士兵黄金机神突然出现带走菲奥伦，并要修鲁克前往大剑溪谷的基地去和他决斗。



流程

①先去皇宫外和丹邦对话，再前往揭见之间，剧情后和皇宫外面的机兵交谈选择飞往雪原；

②跟着地图标志往西北方走来到“巨神の环状骨”，通过隧道进入“封印の塔”，由于道路被冰层覆盖，众

TIPS 一些侦察型敌人最好先用远程攻击吸引他的注意力，直接上前战斗的话该类敌人会迅速逃跑，并召集大量敌人围攻我方。

人决定前往熔岩洞穴拿火耀石融化冰层；

③溶岩洞穴在封印の塔的东北方，来到最深处要和精英怪炎狱のレクシール战斗，战斗前记得先解决掉周围的小怪，否则在战斗中被小怪从旁边偷袭将非常不利。胜利后获得火耀石，原路返回把封印の塔前的冰层融化；

④离开封印の向西前进，这里两条岔路口建议走下面，不仅路途短，沿途的怪物分币也比较密集，可以顺便提升等级，到达目标地点后进入BOSS战。

BOSS：ムムカ

等级：LV.48

推荐战斗等级：LV.45以上

ムムカ虽然长相不行，但实力是一等一的强，战斗前尽量把拉因的物理防御堆高。由于BOSS属于机神兵，开战后记得先用神剑技能“机”强化队友。在战斗中尽量不要使用神剑的技能“斩”，该技能攻击机神兵时会产生大量仇恨，万一BOSS盯上主角，以主角的防御力撑不了多久。推荐使用技能“シャドーアイ”，能降低不少仇恨。当BOSS的HP不足20%时战斗强制结束。



TIPS

1.本章地图大的有点过分，加上岔路很多，非常容易迷路。加上道路狭窄，尽量不要和在天上飞的モラモラ战斗，不小心摔死从头再走一遍的感觉可不好受。モラモラ在晚上听力非常好，建议把游戏时间设置在白天。

2.如果在“巨神の环状骨”那里找不到前进的道路，可以和灯塔旁边的ノボン调查队对话。

3.在熔岩洞穴里注意不要踩到熔岩，会损失很多HP。

第十一章

剧情

当修鲁克前往机神界时，三大种族也再次组成联合军准备进攻机神界。在要塞内部众人遇到在这里等候他们多时的菲奥伦，经过修鲁克的劝说，菲奥伦终于想起成为机械女神“梅丽娜”之前的事情。没想到菲奥伦是黄金机神所设的陷阱，他开启在场地周围的装置后，摩那德因为相反的波动而无法发挥出原有的能力。为了帮助修鲁克逃走，菲奥伦发动隐藏在身体里机械女神的力量和黄金机神同归于尽。

流程

①在大　の　谷前有补给部队，记得在这里购买能直接对机神兵造成伤害的特制武器，能使战斗轻松不少；

②防御线部分要先进入一旁的控制室打开机关，再按门旁边的开关开门，通过第4ゲート向地图左下的エナルダ管理基地，深入后发生和黑机神的BOSS战；



③先前往地图下方的电波塔，再从这里的楼梯下去，进入ガラバト要塞；

④进门触发剧情任务“リフト起动作战”，进入有机关的房间前会和8个机神兵进入大混战，建议堵住门口战斗，这样一次最多只会和3个敌人交战，全灭敌人后开启机关进入B1F；

⑤到溶矿炉管制室后接到剧情任务“补给设施停止作战”、“タービン停止作战”，跟着地图标志分别前往目标地点调查开关即可，机关全部开启后从地图东北方向的通道来到B2F；

⑥B2F的道路很短，到B3F后会进入和白机神的BOSS战。

BOSS：ムムカ

等级：LV.52

推荐战斗等级：LV.50以上

ムムカ坐上机神后实力反而不如上一章，此战的关键在于如何快速解决两个量产型杂兵。建议让另外两名同伴装备对机神兵特效的武器。战斗时尽量把敌人分散开，如果和开场一样被敌人包围，不仅视角非常不方便，还很容易被敌人夹击。此外，使用斩的时候注意站位，最好能一次攻击到三个敌人。

BOSS：フェイス・ネメシス

等级：LV.56

推荐战斗等级：LV.55以上

战斗开始后会触发剧情任务“フィオルンの说得”，此战只要干掉四个杂兵就行，四个敌人中防卫式乘卫机的战斗力最高，建议优先解决，多利用斩的大范围攻击可以轻松胜利。全灭机神兵后战斗结束，并进入和黄金机神的剧情战斗，敌人等级高达LV.80，在战斗中我们只要适当的绕圈拖延时间力求自保即可，经过大约两分钟时间战斗结束。

TIPS

1.防御线的要塞型敌人血厚攻高，不过经验也非常可观，掉落的装备也相当不错。

第十二章

剧情

白机神的自爆把空中要塞炸的粉碎，当修鲁克苏醒后，发现菲奥伦正躺在他的身边。菲奥伦告诉修鲁克，当自己死后，她的身体里被植入了一个叫“梅丽娜”的另一个人格。原来机神界为了阻止神剑摩那德，把抓来的人类改造成机械人，打算利用摩那德无法砍人的特点彻底征服巨神界。在这个小岛里，众人见到了隐居在此处的机神界原居民，他们告诉修鲁克一行人，机神界原来也是人类的居住地，但这里的盟主艾妮尔突然对巨神界发起进攻。为了躲避战争，他们逃出机神要塞在这里生活。在交谈中部落的医生发现菲奥伦的身体有缺陷，为了治疗菲奥伦，修鲁克决定现在稍作整顿。



流程

①本章流程不长，只要按地图提示前进即可，由于卡尔娜不在队伍里，不要同时和太多敌人战斗；

②找齐所有同伴后前往マシーナの　れ里见机神族的大族长，剧情后本章结束。

第十三章

剧情

治好菲奥伦后，部落的村长告诉修鲁克，他的儿子就是现在的机械界盟主艾妮尔。为了阻止艾妮尔再次发动战争，村长决定全力帮助修鲁克。原来在很久以前，巨神就对机神界的人们存在偏见，为了不让自己的子民遭受灭亡。机械女神梅丽娜和巨神展开了激战，在战斗中两位神都受了重伤而陷入了沉睡，在巨神的侵略中存活下来的艾妮尔为了不让机神界的同胞再受到巨神界的侵犯，决定对巨神界发动战争。

流程

①本章的地图麻烦，大部分时候需要绕路才能到达目标地点。从“マシーナの　れ里”出来后到往北边游到“小指の沙浜”，取得任务物品后返回；

②剧情后往“小指の沙浜”西南方游到“人差し原野”，一路前进至“机神界フィールド”；



③机神界フィールド的内部地图不是很复杂，沿途都是要去找电源开关再去启动装置，只要根据地图标志前进即可；

④5F要利用从通风口喷发出的黑色气体前进，到达顶层后进入BOSS战。

BOSS：绿面

等级：LV.60

推荐战斗等级：LV.58以上

此战非常考验玩家耐性，开场后我方距离BOSS有很长一段距离，而BOSS会不停的使用"リニアレーザ－IV"技能阻击我方。战斗时要一边利用沿途中的障碍物抵挡BOSS的攻击一边消灭前来干扰的杂兵。不过在前进中AI会经常犯傻跑出障碍物，此时要马上使用召集指令叫回同伴，如果同伴相隔很远，要立即使用技能"盾"防御BOSS的技能（前提是该技能要升到4级）。近身战之后BOSS就不会再使用"リニアレーザ－IV"，BOSS的近身战攻击力不高，打掉它30%的HP后战斗结束。

TIPS

1. 从本章开始出现的部分敌人会掉落高级技能书。

2. 女主角的实力很强，不过她归队后的AP很少，如果想使用最好去做几个分支任务提升她的技能等级。

第十四章

剧情

在帝都深处，菲奥伦体内的机械女神梅丽娜告诉众人之前在太古战争发生的一切。在遥远的太古两神诞生之后，本来两个世界之间十分和平。但不久之后，得到光之神剑的巨神赞扎朝机神界发动了战争，为了抵抗巨神的侵略，机神梅丽娜和巨神赞扎之间展开了一场持久的战斗，虽然梅莉雅最终把赞扎封印在监狱岛，但梅莉雅自己也在战斗中耗尽了能量，陷入了长久沉睡。



得知真相的修鲁克决定要利用摩那德停止这场战争。可艾妮尔为了彻底消除神剑摩那德带来的威胁，决定把整个帝都炸毁。借以消灭修鲁克一行人。在危机关头，清醒的卡多牺牲自己保护了众人……

流程

①朝目标地点前进，坐电梯到达中央工厂，触发剧情任务"中央塔を目指せ"后一路向下来到整备室，之后的一段路比较简单，跟随地图标志前往3F；

②在3F前进时要小心头上的六七式机神兵，会经常暗算我方，最好先把它们干掉。调查工厂大门后要按地图的指示打倒三个敌人取得炸药的材料，全部收齐后回到1F的装备室制造炸药；

③接受剧情任务"强行突破"时会遇到几个精英怪组成的小队，建议不要招惹它们，直接逃出这批敌人的攻击范围比较安全，到5F后通过传送点前往"帝都アグニラータ"；

④帝都的道路比较复杂，且怪物分布密集，建议在此处稳扎稳打慢慢推进，危险时可以利用高低差"跳楼"快速脱离战斗。通往四个柱子的道路都在2F，有"量产型フェイス"把守的楼梯最上方就是机关所在地，不过楼梯上下层都有较多敌人，记得先用远程攻击把敌人引出来后再消灭。把全部柱子打开后4F中央广场的传送点会开启，前往该处后开始BOSS战；

⑤往神殿方向走，和黄金机神的BOSS战。

BOSS：ガド

等级：LV.68

推荐战斗等级：LV.66以上

本战ガド会拿出全部实力和我们战斗，他的攻击力极高，开战前记得先把主角的"盾"提升到5级以上，并在战斗中保留神剑的技能CD防御BOSS的技能"リニアレーザ－V"。有时候BOSS会连续使用该技能，如果神剑的技能CD时间没到，要马上使用技能"ストリームエッジ"缩短神剑CD。打掉30%HP后触发剧情，第二阶段开始后要以最快速度清光杂兵，此阶段中BOSS会频繁使用大范围的扫射炮，记得保留连携槽的能源打断该招式。



BOSS：エギル

等级：LV.70

推荐战斗等级：LV.67以上

本战的难度很低，エギル自身的能力不强，但他会向我方施加各种异常BUFF，战斗前最好给负责回血的队员装上"アーツ封印抵抗"的魔石防止被封印技能。战斗中BOSS会不停制造杂兵骚扰，我们正好可以利用这些杂兵蓄积连携能量，其中八七式机神兵要尽快消灭，一旦被它的转倒属性打到会十分被动。胜利后エギル会坐上黄金机神和我们战斗，对手的实力比我们强很多，此战只要力求自保一段时间即可。

TIPS

1. 八八式机神兵被打倒后会反弹攻击。

2. 本章结束后无法进入该地区，"帝都アグニラータ"地区的相关任务最好在本章全部完成。

第十五章

剧情

当众人再度清醒的时候，发现自己已经被救回机神界的部落。村长告诉修鲁克，艾妮尔为了击败巨神，已经在机神内部的工厂里掌握启动机神的技术。为了阻止艾妮尔，众人急忙前往机神界工厂。

经过一番苦战，修鲁克一行人终于打败艾妮尔，而修鲁克也代表霍姆斯的人民和艾妮尔之间达成了和平协议。正当大家以为漫长的旅程就要结束时，迪克森突然出现，并朝修鲁克



开了致命的一枪。原来迪克森居然是巨神当年手下的三使徒之一，为了让巨神赞扎重新复活潜伏在人类中等待时机。复活后的赞扎夺回了摩那德，并朝众人发动攻击。为了保护众人，善良的梅莉雅离开菲奥伦的身体，用自己的身体挡住了赞扎攻势。

流程

①前往大族长的屋子和ミゴール对话，会自动传送到中央工厂6F。

②前往目标地点的路上只有和精英怪的一场强制战斗，对手攻击力很低，因此流程很短。进入工厂最深处和黄金机神决战。

BOSS：ヤルダバオト



等级：LV.70

推荐战斗等级：LV.68以上

如果等级没有70以上，笔者不推荐在正面的平台上和BOSS交战，在此处我们要同时面对BOSS和他召唤出的两个杂兵，会给治

TIPS 地图上很多幽灵一样的敌人最好不要招惹，这种敌人在HP低于10%的时候会自爆。

疗造成不小压力。建议开场后通过平台两面的环形通道来到BOSS的尾巴位置，在这里BOSS所有攻击都无法攻击到我方，而我方则可以使用神剑的技能“斩”攻击到BOSS，并利用BOSS召唤出的杂兵蓄积能源槽，等待机会用连携攻击一次性给予BOSS巨大伤害。当BOSS的HP被削减到50%以下时他会控制机神攻击巨神，此时要在120秒内击破分布在环形通道的三个装置，其实时间非常充裕，击破全部装置后BOSS会进入气绝状态，建议不要错过这个能重创他的时机。

第十六章

剧情

大家决定先返回部落治疗被迪克森暗算的修鲁克，不料在路上遭到了迪克森率领的神兽部队伏击。没有神剑的力量，无法压制神兽读心能力的众人眼看就要被神兽部队歼灭，梅莉雅的哥哥卡利安率领部队前来救援。没想到卡利安部队遭到迪克森的暗算，被神兽释放出的神秘粒子吞噬，而众人搭乘的飞船也被神兽部落击落，朝地面坠下……

流程

①本章同样没有杂兵战，剧情后跟随地图标志前往飞机停靠点，在逃亡过程中会和巨神部队发生一次强制战斗，由于此战没有“破”无法抵消敌人的“先读オーラ”，只要坚持一段时间就会触发剧情。

第十七章

剧情

幸运的是，飞船坠落到湖里，众人没受到什么伤害。可神兽大军却没有要放过众人的意思，关键时刻主角手持神剑登场，并引发出神剑原有的威力打退了敌人大军。这时一直帮助众人的阿尔维斯也告诉大家自己的真实身分：世界的记录官。阿尔维斯不会对修鲁克一行人做出任何干涉，他只打算继续观望修鲁克和赞扎之间的战斗。在监狱岛里，修鲁克终于追上迪克森和赞扎，在和赞扎的战斗中，修鲁克和同伴的友情汇聚在神剑上，神剑也因为友情的力量进化成第三形态。

“你打败了神明，成为了这个世界新的神明。现在，修鲁克，你希望创造一个什么样的世界？”当修鲁克打败赞扎后，记录官阿尔维斯问道。

“我只想要一个没有神灵，所有人都可以快乐生活的世界……”

流程

①从上方绕过墙后前往目标地点找フィオルン，原路返回后会开始连续三场强制战斗，第二战前主角重新入队，记得把他编入出场人员，否则无法消除敌人的“先读オーラ”。胜利后和大族长对话前往监狱岛；

②道路非常窄，和大型敌人战斗时小心不要掉下去，具体行动路线见图，通往目标地点的途中有不少精英怪，经验和掉落物都很不错，不要放过。到达上层进入BOSS战；

③来到斗技场后先从中间的隧道进入厨房，在里面触发机关后来到监狱岛6F，在钟塔顶部调查机关召唤“龙王アルカトラズ”，回到大圣堂和龙王战斗，它的攻击力很高，不过连携攻击能使它长时间硬直，多多利用可以轻松消灭它。胜利后得到“龙の眼”，调查祭坛后出现传送装置；



④调查传送装置后选“はい”会自动传送到7F，之后的一段路都无法存档，也无法返回6F。最好准备齐全后再上去；

⑤电脑空间里沿着地上的红线前进即可，途中需要消灭思念体才能打开新的传送点，传送到月球后开始最终战。

BOSS：ロウラン

等级：LV.76

推荐战斗等级：LV.73以上

这个BOSS比较麻烦，他会全场保持抵抗物理防御的BUFF，普通攻击只能对他造成三位数伤害。战斗时最好让公主出场，只有她的以太攻击能击破BOSS的物理盾牌对BOSS造成大量伤害。由于公主在本战攻击过高很容易OT，战斗时不要盲目的输出，如果打出攻击力5000以上的暴击最好停顿一些时间。开战前给她装上增加HP最大上限的魔石和降低仇恨的魔石也增加公主生存能力的好办法。战斗开始后BOSS会召唤出4个杂兵，它们会对我方施加多种负面BUFF并增加BOSS的物理防御，由于击破它们会相当消耗时间，建议不用理会全力攻击BOSS。本战和绿面的战斗相比更加考验玩家的耐性，一定要稳扎稳打。

BOSS：ディクソン

等级：LV.80

推荐战斗等级：LV.76以上

与ディクソン的战斗分为两个阶段，第一阶段时他只会使用普通攻击试探我们的实力，把他的HP打掉50%后触发剧情进入第二阶段。拿出全力的ディクソン攻击速度很快，最好给拉因装备反弹伤害和受到攻击回血的魔石，能轻易产生大量仇恨。BOSS的白色技能攻击力不高，战斗中不用太顾虑“盾”的CD，可以放心用神剑的其他技能输出。BOSS用斧头猛击地面的招式对他四周都有攻击判定，中招后会被吹飞并进入气绝状态，如果预测到BOSS要使用这招，应马上用连携攻击打断。



一定要小心BOSS的这招

BOSS：ザンザ

等级：？？？

推荐战斗等级：LV.77以上

此战中的预测系统比较特别，当画面中出现按键提示时一定要按准，否则将无法预测敌人的攻击，并且敌人会立刻使用技能攻击我方。开战后不要急着攻击BOSS，以免来不及命令AI攻击BOSS之后召唤的两个杂兵。杂兵的HP低于50%时会给自己施加无敌BUFF，此时最好马上切换目标把BOSS打入气绝状态，否则BOSS会给杂兵回复大量HP。只要在战斗中能保证维持治疗身上有“盾”的BUFF，本战就没有任何威胁，胜利后进入第二阶段的战斗。



第二阶段非常考验治疗能力，最好能把卡尔娜的回复技能提升到7级以上。BOSS的攻击力相比第一阶段有飞跃性提升。战斗中最好不要轻易使用连携槽，以免被秒杀后没有能量救同伴。战斗前给输出人员装备被攻击回复HP和使用技能回复HP的魔石能有效减少治疗压力。胜利后进入第三阶段，此时主角的神剑会进化到第三形态，任何攻击都能对BOSS造成大量伤害，轻松干掉BOSS欣赏结局动画吧。

TIPS

1.“巨神胎内”的敌人物理防御很高，建议让公主出场，她可以直接攻破敌人的防御罩对敌人造成伤害。

2.“监狱岛”里的不少怪物会使用让等级暂时提升4级的BUFF，如果形势不对最好马上逃走。

3.如图位置可以获得厨房铁门的钥匙。

4.通往钟楼的桥上有很多石像鬼，它们的经验非常少，建议不理会它们。

通关后二周目继承要素

通关后系统会询问玩家要不要创建通关存档，读取存档能开始二周目游戏，继承要素如下：

1.选择背包里的三十件装备。

2.选择背包里的六十种材料。

3.新游戏开始神剑就是第三形态。

4.通关前的人物等级、技能。

5.同伴间的友情值。

文 九兵卫 美编 木仙

ラブプラス+ LOVEPLUS PLUS

这个夏天，只属于你和她——

Love Plus+	Konami	模拟育成
NDS	Love Plus+	日版
	2010年6月24日发售 1人	4800日元
	无对应周边	

很多人不知道《Love Plus+》是怎样的一款作品。美少女游戏？不像；文字冒险游戏？更不是。如果要笔者给个回答便是——《Love Plus+》为一款互动恋爱养成游戏。虽然很难以简短的文字描述本作的全部，但希望读者能通过本篇特快能对该类型游戏产生全新的认识，对那些想尝试虚拟恋爱体验的玩家或许也有些帮助。

朋友模式



开始新游戏，设定时间之后玩家需要输入自己的个人资料，包括姓名、生日、血型、昵称以及出生地和出生日期。其中姓名可以选择汉字、假名、英语数字以及符号；出生地则决定玩家最初获得的扭蛋人偶，具体会在后文中详细解说。值得一提的是，本作可选择的称呼种类比前作多了很多，一些以往女友无法读出来的生僻字也收录在了游戏中。

从朋友开始

“朋友模式”是进入恋人阶段之前的必修课，具体玩法相信熟悉“《心跳回忆》系列”的玩家都不会陌生。简而言之，就是在100天的时间之内，每天有计划地提升自己的各项能力，同时与心仪的女生接触并增进好感度，最终获得期待中的告白。

玩家的能力与各个女主角的好感度有关，爱花偏向“运动”和“魅力”、凛子偏向“感性”和“只是”、宁宁偏向“感性”和“魅力”。指令与能力提升之间的关系如下表：

上学（上午、下午）	
体育	运动↑魅力↓
文系	知识・感性↑运动↓
理系	知识↑运动↓
美术	魅力・感性↑知识↓
音乐	感性・魅力↑知识↓
放学后	
部活	运动・知识↑感性↓
委员会	知识・感性↑运动↓
打工	魅力・感性↑知识↓
外出	由外出地点决定
夜、周末	
外出	由外出地点决定
打扮	魅力↑知识↓
趣味	感性↑魅力↓
锻炼	运动↑感性↓
预习	知识↑运动↓

特殊事件

在朋友模式内穿插了众多特殊事件，这些特殊事件是达成告白的条件，而且还有精美的插图可以收集，玩家在游戏中千万不要错过。通常来说，从开始游戏到完成告白，必须触发以下关键事件：相遇→获得短信地址→初次约会→第二次约会→性格变化→亲密度提升（CG事件）→梦境事件→告白。

触发事件的方法有两种：一是在日程表中选择有对应女主角头像的指令；二是在日程表中选择划勾的指令。要注意的是，划勾的指令能否触发事件与玩家的能力值有关，高于勾号（通过对应的颜色来判断）所要求的能力值，女主角全员好感度上升，反之则全员下降。因此如果对能力值信心不够，可以选择放弃划勾的指令。

恋人模式

简短的“朋友模式”最多只能算是前奏，与女主角确定恋人关系后才是《Love Plus+》真正的开始。“恋人模式”分为实时模式（リアルタイムモード）与省略模式（スキップモード）两种。玩家只能与交往的女友见面，通过每日执行指令积攒男友能力（彼氏力），进而和女友外出约会并提升好感度。

省略模式



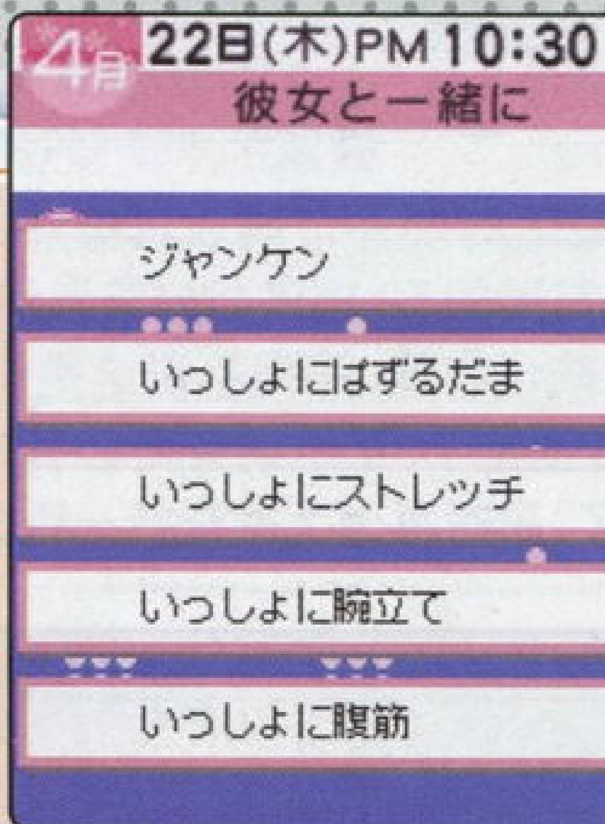
省略模式只有周一到周日7天不断重复，与真实时间无关，不会发生和季节以及纪念日相关的特殊事件。另外，该模式下没有行动力的设定，可以约会但无法用电话呼唤女友，每天也只能发送一条短信（回复除外）。相比真实模式，该模式下执行同样指令所上升的男友能力较少。省略模式中已经预约的约会日程，退出游戏或者选择存盘都会自动取消，这点也要注意。

实时模式



实时模式与NDS内设的真实时间同步，只有在该模式下才能通过电话呼唤女友（呼び出し），时间为早9点到晚9点。除上课以外，其余指令都会消耗不等的行动力点数，包括发短信、外出等等。连续两天以上开机游戏，玩家可使用的行动力点数会上升。

Love Plus



不管是实时模式还是省略模式，玩家都可以点击触摸屏左下角的心型图标随时进入“Love Plus”这一特殊环节。在这里，我们可以通过语音与触摸屏和女友展开简单的交流。《Love Plus+》在前作原有的基础上增加了诸如报时、电量提醒等全新要素，女友在虚拟世界中的动作和表情更加真实。

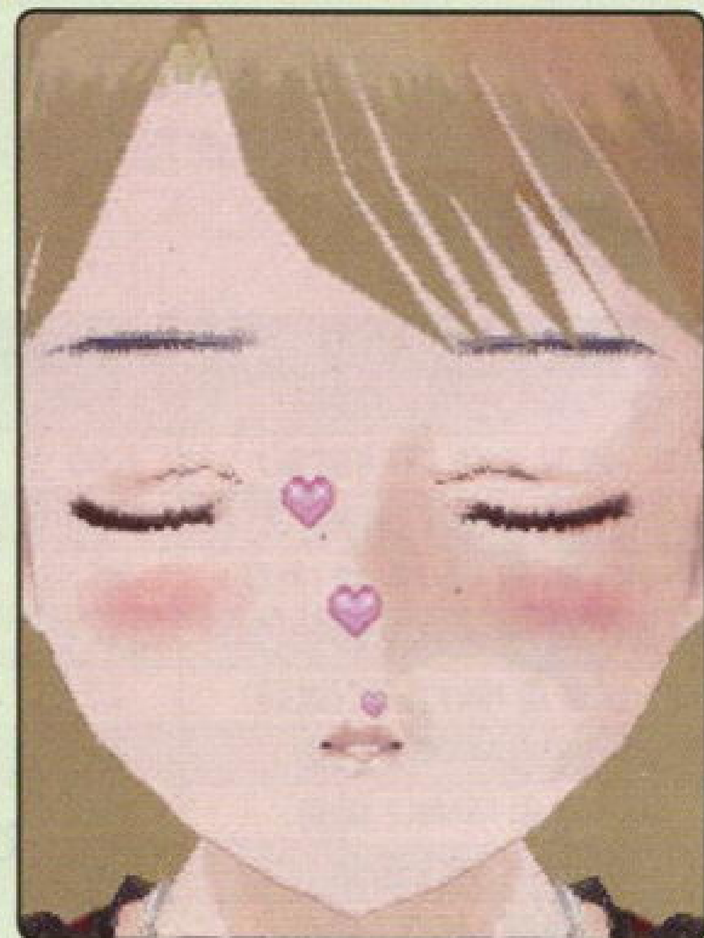
迷你游戏说明	
猜拳	“メニュー”菜单选择“ジャンケン”，接着用语音回答“はい”即可进行游戏。通过石头（グー）、剪刀（チョキ）、布（パー）的发音与女友猜拳，三局两胜，胜利后有奖励。
弹珠对战	本作新加入的小游戏，与女友好感度的勋章数上升到一定程度才可开启。游戏共有5关，规则简单，胜利后同样有奖励。
健身	健身分为“伸展运动”、“臂力运动”以及“腹肌运动”三种，玩家根据女友的动作和语音提示逐步完成即可。

约会

当男友能力满足要求，玩家就能打电话给女友发出约会的邀请。指定约会时间与地点之前，记得参考随时更新的情报。约会前夕，女友会经常发短信来询问，此时是改变女友着装与发型的好机会。约会当天日程表中会自动追加“DATE”的选项，实时模式下则与真实时间对应，玩家千万别忘了准时前往。当男友能力满足下表中的条件，约会时还会发生一些特殊效果。

条件	特殊效果
除“知识”以外有两颗心以上	亲密接触前的视线检查即便失败也可挽回一次
除“魅力”以外有两颗心以上	约会中的行动增加
除“运动”以外有两颗心以上	女友的情绪上升
除“感性”以外有两颗心以上	不顾周围视线，更容易亲密接触
全能力均为两颗心以上	女友的情绪大幅上升

亲密接触



亲密接触是恋人之间增进感情的主要途径，游戏中则通过触摸屏的操作得以实现。亲密接触分为三种：触碰——轻轻点击女友的身体部位，爱花喜欢触碰手但不愿意被触碰耳朵，凛子喜欢触碰耳朵但不愿意被触碰身体，宁宁则是喜欢触碰头发；抚摸——需要耐心，好感度的颜色从绿色、粉红、红色、金色依次提升，出现蓝色时要停止继续抚摸，否则会出现扣减好感度的蓝心；亲吻——抚摸结束后，由好感度决定亲吻的次数。

关于亲密接触之前的视线检查，如果周围的人过多，女友会拒绝玩家亲密接触的要求，因此约会之前要把握好约会的时间与场合。新作对于游戏中的亲密接触进行了调整，过程变得更简化，玩家可以主动拒绝亲密接触；当女友心情很好的时候，甚至还能直接发生亲吻事件，大大提高了约会的效率。（笑）

热海旅行事件

热海旅行事件堪称新作最大的卖点，相信很多FANS也比较关注。该事件只能在实时模式触发，当女友开始频繁向发送与旅行相关的短信时，玩家就要注意了，这是外出旅行的重要信号。几天后自动触发事件抽到旅行奖券，获知合宿取消后便可以女友踏上只属于两个人的浪漫行程！（以爱花为例）

热海旅行总共两天一夜，全程以实时模式进行，中途不能切换省略模式，不能选择指令、短信或者电话。满足特定的条件，几乎每小时都会有特殊的时间发生，这些事件对应主菜单“旅の思い出ギャラリー”的收集要素，最好不要错过。

整个旅行中，泊宿是最令人心动的部分。到了凌晨12点，玩家陪在女友的身边，通过触摸手部或者头部来提升好感；好感度提升到一定程度就会触发剧情，直到女友安静地入睡。当进入梦乡的女友说梦话时，玩家既可以陪伴她一同入睡，也可以继续触摸。每次女友醒来后，可触摸的时间会变长，触发剧情所需的好感度也会变多，触发的剧情也越来越暧昧。

继承与收集要素

继承前作存档

要想继承前作的存档，需要两台NDS、《Love Plus》和《Love Plus+》卡带各一张。在装有《Love Plus+》的机器内选择“通信→セーブデータ通信→データ引继→セーブデータ引继”，然后在装有《Love Plus》的机器内选择“通信→データ送受信→セーブデータ送信”，最后就可以选择想要继承的存档了。继承存档时可以重新修改个人信息。

同样，前作中已经收集的CG图片、梦境回想等内容在新作中也可以继承，操作方法与继承存档类似。装有《Love Plus+》的机器选择“通信→セーブデータ通信→ギャラリー完全引继”，而装有《Love Plus》的机器选择“DSダウンロードプレイ”即可。

通信

本作的通信部分比前作更加强大，增加了全新的名片系统。名片可显示的内容有姓名、称呼、生日、血型、出生地、女友的姓名与称呼、交往时间、称号以及弹珠游戏的最高得分，另外玩家还能输入30字以内的个人简介。需要提醒玩家的是，编辑名片时务必记得将自己的扭蛋人偶设置为礼物，这样就能和同伴在交换名片的同时互赠扭蛋人偶了。



扭蛋人偶

扭蛋人偶是本作所有要素中新增的一个亮点，看着女主角们颇具当地风情的可爱人偶，相信大家都爱不释手吧。遗憾的是，除了初始的扭蛋人偶，其余大部分都要通过日本店头的DS Station下载或者与好友交换名片才能获得，这对国内玩家来说有不小的难度。好在这些数量众多的人偶中也有不少是通过输入联动密码就能获得的，下面我们便列出目前已公布的部分扭蛋密码。在“ご当地ラブプラス”选项下“ご当地ギャラリー”的界面按输入即可获得。

扭蛋人偶密码		
ファミ通	同时按住L+R键后依次输入：左、上、右、上、左、下、右、下、B、A	宁宁
ゲーマガ	同时按住L+R键后依次输入：A、B、右、右、左、左、下、下、上、上	凛子
TVBros.	按住L键后依次输入：B、上、下、左、右、上、下、左、右、A	凛子
月刊少年ライバル	同时按住L+R键后依次输入A、右、上、左、上、右、下、左、下、B	爱花

软硬兼施

软硬件实用信息综合报道

HARDWARE & SOFTWARE



不能破解的PSP比能破解的便宜一半，能破解的PSP价格赶上了X360，新出的Wii已是破解无望……最近的硬件市场还真是热闹非凡。新型X360已经上市，值不值得买，在前面的E3报道部分有详细分析。目前全世界的X360都降价了，就中国大陆没有降，不得不说这是一个悲剧。不过国内环境就是这样，毕竟能玩D版就已经很占便宜了，正所谓有得必有失嘛。至于3DS，相信下期杂志上就有发售日和价格的消息了，届时再为大家进行一番分析吧！

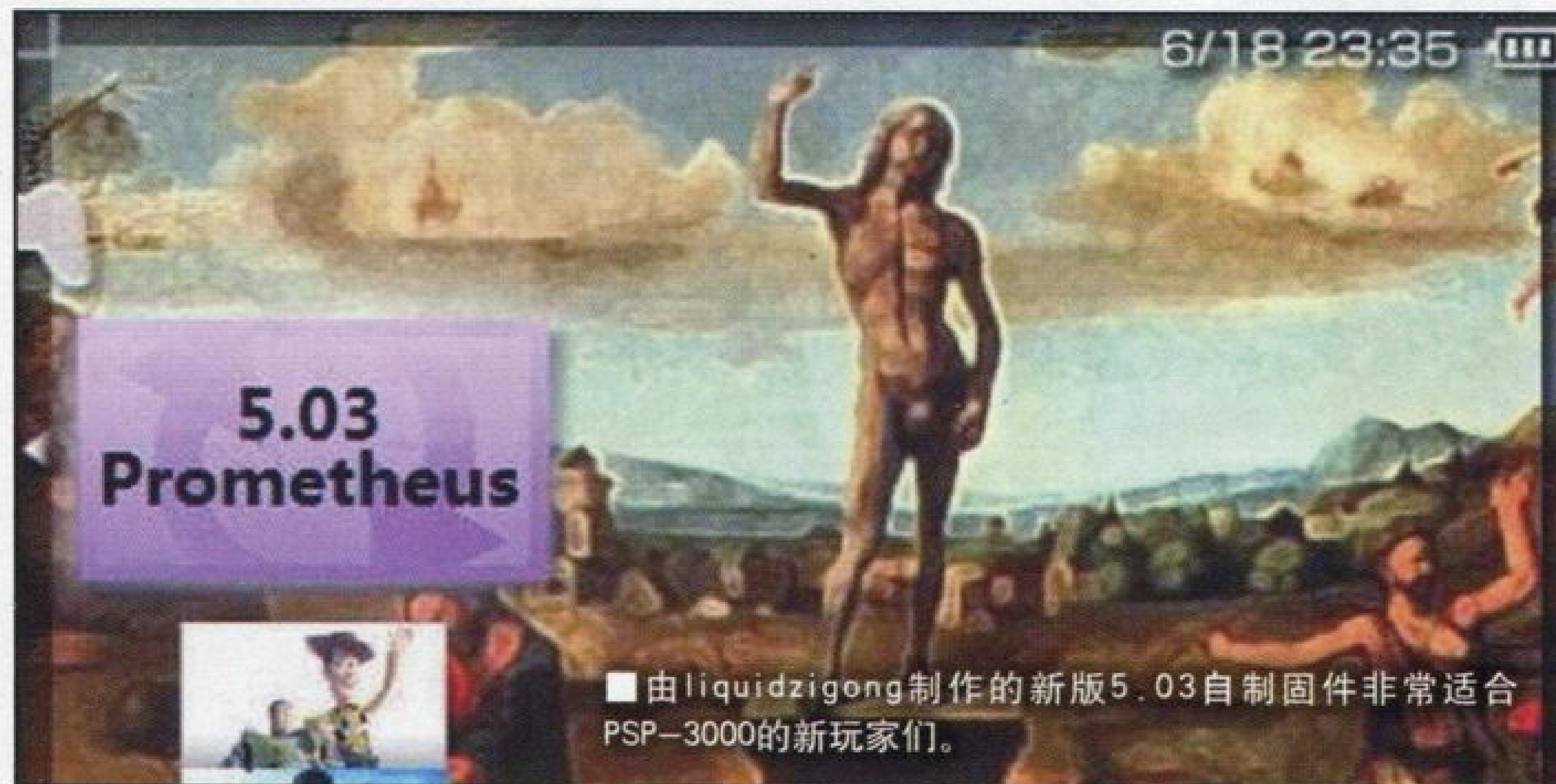
市场风向标 提供最佳购机方案

PSP购机推荐套餐 3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1750元
记忆棒	8GB高速MARK2组棒	168元
贴膜	PSP-3000专用高清组膜	10元
保护壳	北通中国风PSP厚硅胶套	58元
总计		1986元
近期推荐购入指数		6

备注 主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 虽然已经过了端午假期，但是PSP的售价依旧高涨，短短半个月的时间，可破解的PSP-3000售价已经涨到1750元左右，个别地区的售价已经超过了X360主机的售价，而且现在全国的电玩商家都已经加剧了对PSP缺货的恐慌，所以这段时间的PSP-3000售价还有可能一涨再涨。而且随着暑期的到来，学生们已经开始放假回家，中、高考结束的玩家也都以PSP作为步入高中或大学的犒赏，所以近段时间可破解PSP-3000的销量也比之前有了很大幅度的提升。在之前的市场统计中曾经说过，可破解的PSP销量和不可破解的PSP销量比例已经接近1：1了，甚至在有些地方不可破解主机的销量已经达到可破解主机的两倍。但是这段时间随着可破解主机销量的大幅提高，不可破解主机的市场占有率已经逐步萎缩到了1/3，个别地区已经到了甚至只占1/5，而且随着越来越多学生的放假，这股强大的购买力还会推动PSP-3000销售的再次提高。本来就紧张的货源，被众多的玩家们抢购，势必还会加剧PSP-3000的涨价速率，如果你在最近急需想要玩到PSP主机的某个游戏，还是尽快出手为妙。当然从现在的实际状况来看，可破解版的PSP-3000购买性价比已经不高，推荐普通玩家转向X360或是Wii这样的家用机比较妥当。至于前面提到的不可破解版PSP主机，如果你比较看好6.20系统能够被攻克，那还是可以进行购买的，毕竟现在不可破解主机的价格非常非常低，大概只有10XX元，将近是可破解主机的一半了，所以购买在理论上也并不太亏，现在的一个高端MP4的价格也比PSP差不了多少，何况破解后的PSP可比MP4有可玩性多了，所以从长远角度讲，购买不可破解的PSP主机属于一种投资行为，这就看玩家的想法了。此外，在近期购买了可破解PSP-3000的玩家，可以要求商家把主机的系统刷成国内玩家自制的系统固件，该版本的系统固件可以直接运行《王国之心 梦中降生》、《潜龙谍影 和平行者》、《噬神者》、《波斯王子 时之沙》等近期的游戏大作，像《王国之心 梦中降生》甚至连BBS1/2/3.dat都不用替换，这样把主机带回来直接下载游戏就可以玩了，不要在考虑加载插件等这些复杂的操作了。



■由liquidzigong制作的新版5.03自制固件非常适合PSP-3000的新玩家们。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000主机（可破解）	1750元
PSP-3000主机（不可破解）	1080元
PSP go（不可破解）	1600元
PSP-2K/3K用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-2K/3K用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB高速MARK2组棒	88元
8GB高速MARK2组棒	128元
8GB极速HG组棒	138元
16GB高速MARK2组棒	238元
PSP-2K/3K高仿色差线	50元
PSP-2K/3K高仿线控耳机	30元
PSP-2K/3K卡登仕新版线控耳机	98元

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3 Slim主机（港版，120GB）	2320元
线材	索尼原装HDMI线	120元
总计		2440元
近期推荐购入指数		8

备注 主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 PS3自从发布Slim版之后，其占有率已经从去年的18%上升到了31%，在2010年的第一季度，PS3一共卖出了22万台，这种畅销的局面也和去年9月份的降价不无关系，现在索尼在北美已经出货了40纳米的新型PS3，这个版本的PS3比之前的PS3有着更低的成本，相信会有进一步降价的趋势。恰巧国内的PS3也在近一段时间有了变化，

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（港版，120GB）	2320元
PS3 Slim主机（港版，250GB）	2640元
原装DS3无线振动手柄	340元
组装DS3无线振动手柄	180元
原装PLAYSTATION EYE	320元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（2米）	280元
高仿索尼HDMI线	50元

250 GB的主机因为货源的影响，小幅上涨了50元，不过120 GB版本的主机暂时没有变化，毕竟PS3主机没有破解，所以它的货源不会像其他主机那样受货源较大的影响，相信这次的价格变动在短时间内也就会恢复。除此之外，PS3的破解也在最近迎来了新的变化，著名的玩家StreetskaterFU在网站上公布了自己在PS3破解上的最新成果，它现在能够按照自制主题来使PS3读取硬盘或储存卡中的程序，并成功在PS3上显示出Hello World，相信这也可能是PS3破解的又一个里程碑，关注PS3的玩家也可以在这段时间多多关注破解状况，以便考虑何时购买PS3主机。



■PS3主机又现Hello World。

问题小卖部



@ **最近总是听说X360有自制系统，请问真有这回事吗？刷自制系统的话有什么好处？**

这个问题还真大，请听我慢慢说来。X360的自制系统确实已经问世，简称XBR。自制系统利用了X360主机的JTAG漏洞，从而实现了以下五大主要功能：

★可以使用任意型号和容量的硬盘。

★可以无盘运行硬盘版游戏。

★可以玩锁区游戏。

★可以免费解锁XBLA和DLC。

★支持模拟器等第三方软件的扩展应用。

由上可见，自制系统确实是非常强大。但自制系统也有自己的局限性。JTAG漏洞在去年秋季更新之后即被封堵，部分7371的系统虽然未更新，但是玩过诸如《使命召唤 现代战争2》之类的游戏后也会被封堵。因此目前能改自制系统的主机数量很少。刷自制系统对玩家的动手能力要求很高，此外在使用自制系统时也需要有一定的相关知识，否则很容易出现各种问题。另外自制系统并不能解决上LIVE的问题，因为系统升级后就会失效，因此自制系统玩家实际上已经告别了LIVE。不过随着破解的进一步发展，也许会出现更大的转机也说不定。大家如果对自制系统有兴趣，不妨关注一下即将出版的《X360专辑Vol.11》。

NDS购机推荐套餐 NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi 主机(行货)	1200 元
烧录卡	Hyper-R4i	58 元
SD/TF 卡	金士顿 4GB microSD 卡(行货)	88 元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜(组装)	18 元
保护包	北通中国风晶透 NDSi 保护水晶盒	58 元
总计		1420 元
近期推荐购入指数		7

备注 主机官方标准包装附带电池一块(电池仓内)、触控笔 2 支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

点评 3DS的如期发布相信让不少准备购买NDS的玩家打了退堂鼓,看着3DS的豪华一线游戏,再对比NDS现阶段的游戏阵容,实在让人觉得NDS已经到了主机生涯的末期,而事实上也确实如此。不过从现在就准备购买3DS显然还是不明智的,一方面目前的3DS还没有确切售价和发布日期,按照主机搭载的硬件配置和任天堂贩卖主机绝不亏本的策略来看,3DS主机的售价很可能在249美元左右,如果换算成人民币那大概是1700元,这个价位很接近次世代主机了。目前正在清仓A版的X360也要比这个售价低上一些,所以单纯的等待3DS明显不值。另一方面,在新主机的破解上,也很可能是个艰巨的任务,任天堂现在打击盗版的决心众所周知,而且岩田聪也表明了3DS会加强防盗版的措施,新一批出货的Wii主机就已经在破解上打了问号,而极有可能在明年登场的3DS必然还会更上一层楼。这比起目前破解成熟的NDS来说,明显处于劣势,何况现在的NDS还有《口袋妖怪 黑白》《王国之心 RC》这样的超白金大作尚未发售,所以可以肯定的是,接下来的两年里,NDS和3DS将会并存于市场之中,现在购买NDS绝对不会吃亏。不过在暑期前的这两个礼拜,想要购买NDS的玩家还可以再等一等,神游很有可能在近一阶段进行小幅的降价举措,届时等价格稍低一些购买也并不迟。

主机及主要周边参考价格	
NDSi 主机(行货)	1200 元
NDSi 主机(日版大红)	1400 元
NDSi LL 主机(日版)	1450 元
NDSi 专用 Hori 贴膜(组装)	20 元
NDSi LL 专用 Hori 贴膜(组装)	30 元
黄金 DSTTi (1.4)	48 元
EZVi 简装版(1.4)	98 元
Hyper-R4i (1.4)	58 元
M3i Zero (1.4)	168 元
金士顿 4GB TF 卡(行货)	88 元
金士顿 8GB TF 卡(行货)	138 元
金士顿 16GB TF 卡(行货)	318 元


■性能强劲的3DS并不应该是近段时间的选购对象

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机(日版,A)	1650 元
电源	原装电源(包改 220V)	-
视频线	HDMI 线(1.3A)	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
风扇	后挂双通道	68 元
总计		2168 元
近期推荐购入指数		9

备注 主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评 E3展上微软公布了新版的X360主机,并宣布对市场上现有的X360主机进行降价50美元的清仓销售,不过这个行为恰巧给国内的X360主机带来了缺货问题,现在不少商家的X360主机已经销售一空,不过本周末X360的缺货状况已经有所好转,所以价格又恢复到了原先的水平,不过在A版主机供货渐足的时候,精英版主机有些出现供货紧张,预计在接下来的一段时间还可能会有小幅上涨,对于比较注重性价比的玩家来说,可以等到暑假期间再买。不过如果未来的新主机不能被顺利破解,并且货源又不能完全放开的话,现在X360的命运会和PSP-3000一样持续上涨,建议看中A版的玩家在近期赶快出手,以免遇到断货和破解主机供不应求的局面。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机(日版,A)	1650 元
X360 主机(港版,A)	1750 元
原装电源(220V 直插)	260 元
组装电源(220V 直插)	140 元
翻新 120GB 硬盘套装(实际 80GB)	320 元
行货 120GB 硬盘套装(实际 160GB)	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元
组装 256M 记录卡	60 元



■A版的X360很可能逐渐涨价,需要的玩家还要尽快购买。

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii 主机(韩版,纯软改)	1260 元
硬盘	行货 250GB 套装	380 元
视频线	北通 Wii 色差线	40 元
总计		1680 元
近期推荐购入指数		9

备注 主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。



■软解和直读暂时都无法攻克新版Wii主机。

点评 任天堂的E3展上,Wii作为主打主机发布了众多吸引人的大作,这其中包括玩家备受期待的《塞尔达传说 天空之剑》和《银河战士 另一个M》等,相信也有不少玩家因为这些大作又重新把目光放回到Wii主机的身上,恰巧最近一个月Wii主机的售价一直在小幅下降,前前后后大概便宜了100元左右,现在更换光驱主板的可读光盘版Wii主机的售价已经回归到了1500多元,可谓是再次回归到了玩家们可接受的心理价位之内。而中、高两考的结束也一定会给Wii带来一个小幅的销售高峰,所以近段时间的Wii主机已经刹住了跌价的趋势,并开始逐步趋于稳定。可以预见的是,在学生们暑假的头一个月内,Wii主机的售价应该不会再有太大的变动了。值得一提的是目前的新版Wii主机在破解方面并不明朗,最后很可能无法破解,也就说市面上正在销售的这些可破解主机很可能是最后的绝唱。相信过不了多久,Wii可能就会跟现在的PSP-3000一样,迎来开始不断涨价的命运,所以从现阶段来看,购买Wii主机是一个比较合适的时机,对Wii有兴趣的玩家尽量把握好现在的机会。还据一些商家反映,现在已经有渠道商开始收紧货源准备涨价操作了,一些普通的二线城市可能已经断货了。最后,在买到Wii主机后,玩家注意不要盲目升级,因为Wii主机4.30最新系统增加了自动移除未授权内容的功能,这会把玩家自行下载的Wiiware或者VC游戏删除掉,如果不小心升了级尽量找懂行的商家来进行降级,以便能更好的使用Wii主机游戏。

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机(韩版,纯软改)	1260 元
Wii 主机(韩版,换光驱)	1540 元
原装双节棍手柄套装(左+右)	280 元
高仿双节棍手柄套装(左+右)	160 元
原装 Wii Motion Plus 遥控器手柄动作感应增幅器	140 元
《Wiifit》(正版,同捆 Wii 平衡板)	580 元
《Wiifit》(高仿 Wii 平衡板)	380 元
原装经典手柄(一代)	120 元
原装经典手柄(二代)	190 元
原装色差线	210 元
高仿色差线	60 元
原装电源(110V)	180 元
原装电源(220V)	220 元
组装电源(220V 直插)	60 元
北通电源(220V 直插)	80 元
手柄充电套装(1800mAh*2)	80 元

市场报价信息更新截至2010年6月26日,各地行情不一,本文价格仅供参考。

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦



成就终于突破十万大关！可喜可贺！最近三个月主要的游戏时间都用在了X360上，准确地说是花在了成就之上。现在目标达成，总算可以休息一下了。七八月的游戏时间应该会以PS3为主了，光是《白骑士物语 光与暗的觉醒》就能谋杀数百小时，其他的不少游戏如《特特莉的工作室》（晴天：不借！）、《战国BASARA 3》（八重樱：休想！）、《异世纪传说R》（脆薯条：自己去买！）也想尝试一下。至于Wii，目前是顾不上了，不过等E3展上这批神作一出，自然得乖乖跟进。我早就悟到了：这一世代，必须全机种制霸啊！

游戏 GAME 3.0 微软新招：试玩版也能拿成就

我的十万成就对于普通玩家来说可能比较刺眼，但我这个成绩在世界上只能排到4832名（非LIVE官方统计数据），由此可见世界上的成就犯有多疯狂。因此现在厂商也越来越重视游戏的成就设定——除了某历代成就不变的足球游戏。最近微软又出一狠招：试玩版也能拿成就！

可能有人会说，试玩版拿成就还不好吗？莫非这个DEMO也要卖钱？我要说的这个试玩版，就是最近出的《除暴战警2》的试玩版。试玩版中内置10个成就总计100点的成就，该试玩版完全免费，可于各服下载。

当你满足成就的条件时，游戏会提示你已获得成就，但是这个成就并不会直接加到你的总成就点数上，你必须购入《除暴战警2》的正式版才能真正获得。当你运行《除暴战警2》的正式版游戏时，你在DEMO中获得的成就就会自动跳出来。现在大家明白了吧，这其实只是一种变相的销售方法！

最近几家大厂都对DEMO发表了不少高见，EA想把DEMO设计成越玩越难，SONY准备来个限时DEMO，相比之下还是微软的这一招感觉可操作性更强。

游戏 GAME 3.0 猎人们，算算你能拿多少成就

印象中本栏目从来没有放过某游戏的全成就／奖杯列表，这回要破一次例。《怪物猎人 边境 Online》已经推出，由于游戏会封锁日本以外地区的IP，导致国内玩家基本与之无缘。不过对于在其他版本的《怪物猎人》里用掉大把时间的猎人们来说，看看自己的进度能换算成多少点成就，肯定是一件挺有意思的事情。为此我特意翻译了本作的全成就列表，供大家自我测试！不过要注意本作有一些独有的要素，如热气球任务（キャラバンクエスト）。

编辑部里新来的实习编辑S.K，曾经在本作的PC版上花了3000小时游戏时间，据他表示，本作的全成就难度非常之大！以他PC版的进度而言，尚不能拿到全成就。有意拿本作成就的朋友可真的掂量掂量了……

名称	条件	点数
HR5 に到达！	猎人等级（HR）达到5级	15
HR10 に到达！	猎人等级（HR）达到10级。	15
HR20 に到达！	猎人等级（HR）达到20级	15
HR30 に到达！	猎人等级（HR）达到30级	15
HR40 に到达！	猎人等级（HR）达到40级	15
HR50 に到达！	猎人等级（HR）达到50级	15
HR60 に到达！	猎人等级（HR）达到60级	15
HR70 に到达！	猎人等级（HR）达到70级	15
HR80 に到达！	猎人等级（HR）达到80级	15
HR90 に到达！	猎人等级（HR）达到90级	15
スゴ腕ハンター	猎人等级（HR）达到100级。	45
究极ハンター	猎人等级（HR）达到900级	25
初めての称号	初次获得称号	15
称号コレクター	获得30个称号	15
称号王	获得100个称号	25
狩猎生活の始まり	初次狩猎大型怪物	15
狩猎生活に开眼	狩猎50头大型怪物	15
ハンターライフ满吃	狩猎100头大型怪物	30
モンスターハンター	狩猎1000头大型怪物	45
初めての刚种狩り	初次狩猎刚种大型怪物	45
刚种スレイヤー	狩猎10头刚种大型怪物	25
刚种ハンター	狩猎50头刚种大型怪物	25
突然变异种と初遭遇	初次狩猎HR100以上的大型怪物变种	20
突然变异种スレイヤー	狩猎10头HR100以上的大型怪物变种	20
突然变异种ハンター	狩猎50头HR100以上的大型怪物变种	45
初めての古龙讨伐	初次讨伐古龙种	15
古龙スレイヤー	讨伐10头古龙种	20
古龙ハンター	讨伐50头古龙种	30
初めての生け捕り	初次捕获怪物	3
可能性は无限大	获得狩人珠	3
气球乘り	完成热气球任务（キャラバンクエスト）的★0任务	3
キャラバン王	完成热气球任务（キャラバンクエスト）到★8为止的全部任务	25
やりこみハンター	游戏时间超过300小时	25
ブルジョワハンター	身上的现金超过200万	30
ベストデザイナー	在家具（ギャラリー）大会中获得10万点以上的评价	30
ハンターへの挑战	进行一次VS任务	5
仲间と共に	组成2人以上的队伍完成任务	3
本日のスペシャル	在自己的房间吃下特别的猫饭	30
赖狩人の初契约	初次和赖狩人结下契约	5
赖れる狩人	11个武器种全部解放	45
强力な赖狩人への道	武器的解放等级上升	5
强韧な赖狩人への道	防具的解放等级上升	5
管理人さんとの出会い	初次与农场（マイトレ）管理人对话	9
ブーギー牧场は大贩わい	在农场里养3匹宠物猪	25
管理人さんからのプレゼント	初次从农场管理人那里获得礼物	45
商卖上手	在农场里设置所有的店	25
韦驮天杯に初参加	初次完成公式狩猎大会韦驮天杯的任务	5
韦驮天仲间	初次完成公式狩猎大会猎团对抗韦驮天杯的任务	9
大讨伐に初参加	大讨伐任务中初次获得大讨伐贡献点	20
开拓者	获得开拓MAP	20
初めての公式狩猎试验クリア	初次完成公式狩猎试验	10

分享 SHARE 3.0 金会员家庭包套餐

微软日前公布了全新的金会员家庭包（Gold Family Pack）套餐，11月开始推出。

金会员家庭包套餐是微软针对家庭单位推出的Xbox LIVE金会员服务，只要玩家付出过去两个人的年费，即可让4个人同时拥有一年的金会员资格。金会员家庭包的价格是一年99.99美元，折合人民币680元，平均1人只要170元。

微软此举主要是针对今年11月发售的Kinect，毫无疑问微软是想复制Wii的成功经验，吸引休闲玩家的目光。不过对于普通玩家来说，金会员家庭包提供了一种变相的优惠。如果叫上3个好友一起购买，等于是半价购入金会员。

但金会员家庭包不光是提供4个金会员资格，它会将这4个账号统合在一起，设立一个主账号进行付费和管理。届时X360的系统操作届面会增加一个全新的选项"家庭中心"（Family Center），由主账号来管理其他账号的权限，包括限制对方玩哪些游戏、浏览哪些内容等等。此外这4个金会员的微软点数是共通的，购买内容和分配点数的权力也是主账号专属的。

由此可见，金会员家庭包并没有大家想的那么好。除非你的那3个朋友都很值得信赖，否则点数共通这一点实在太考验人性了。如果你家里真有4名喜欢X360的家庭成员倒是不错，不过以一般中国家庭的构成而言似乎很困难……



更新 UPDATE GAME 3.0

PlayStation Plus 详细介绍

PlayStation®Plus

本次E3展上，SONY宣布了PSN付费增值服务PlayStation Plus，有关讨论在前面已经展开了。PlayStation Plus并不是遥不可及的，目前各服均已开展此项服务，你现在就能加入！下面就为大家详细介绍PlayStation Plus的相关情报！

主要功能

按照SONY的官方说法，PlayStation Plus主要具有以下一些功能。

★制品版游戏试玩

这种试玩版和普通的试玩版不同。玩家玩到的游戏和正式版没有区别，但游戏时间只有1个小时，1个小时之后游戏就会重启。在游戏过程可以获得奖杯，但不会反应到玩家卡上，必须购买正式版才能继承。

能够提供这种试玩的制品版游戏由SONY指定，选择范围限定于下载游戏（光盘游戏如果有推出下载版，亦可算在内），而且是已发售的下载游戏。这种试玩版其实就是微软的XBLA游戏，下回来的就是正式版，只是需要花钱买个解锁程序而已。个人感觉似乎为破解此类游戏提供了方便之门。

★自动下载

该功能是指你的PS3主机在联机状态下会自动下载系统更新、游戏更新，以及热门游戏的试玩版。如果对该功能不感兴趣，也可以在XMB菜单中选择关掉。总的来说似乎不是什么有用的功能。

★免费游戏

SONY会不断提供免费的完整版游戏供大家下载。从目前来看似乎依然限定于已发售的下载游戏。另外需要注意的是，你必须持有PlayStation Plus会员资格才能玩这种免费游戏，如果你的会员到期了，你必须重新加入后才能继续玩。这和你购买的游戏还是有区别的。

★免费道具下载

官方所说的道具，其实就是DLC（下载内容）。这部分内容看起来是最值得期待的，包括主题、人偶、游戏追加内容等等。而且免费DLC和免费游戏不同，只要你趁着免费的时候下回来，以后就算你不是PlayStation Plus会员了，这部分内容也依然可以照常使用。

★折扣优惠

在PSN商店购买指定物品时，可以享受一定的折扣优惠，范围包括游戏和DLC。

★优先体验

PlayStation Plus会员有机会提前玩到未发售游戏的试玩版、beta版，以及其他独家内容。（注意是“有机会”）



■查了一下，原来本月港服免费试玩的《Hustle Kings》是个台球游戏，当即无语……

头两期活动详情

目前亚洲地区的Playstation Plus服务内容已经公布，下面就以和我们关系最密切的港服为例，让我们一起来看看这个服务究竟值不值吧！港服的月费为38港币，年费为233港币。以下内容中，凡未注明机种的均为PS3对应内容。

第一期 6月29日～7月20日	
制品版游戏试玩	《Hustle Kings》（英文版）
免费游戏	《ZEN Pinball》（英文版）
	《Fieldrunners》（炮塔防御，英文版，PSP minis游戏）
免费道具	《胖公主》人偶造型两个
折扣	《Savage Moon》（英文版）
	《杀戮地带2》钢铁钛金属扩充包（中英韩文版）
	《Jet Moto》（英文版，PS游戏）
初期推广优惠	《Age of Zombies》（英文版，PSP minis游戏）

第二期 7月21日～8月17日	
制品版游戏试玩	《垃圾桶》（中英韩文版）
免费游戏	《Blast Off》（英文版，PSP minis游戏）
	《Rally Cross》（英文版，PS游戏）
折扣	《Gravity Crash》（英文版）
	《小小大星球》白骑士物语服装包
	《TOMARUNNER》（日文版，PS游戏）
初期推广优惠	《Age of Zombies》（英文版，PSP minis游戏）

从港服的前两期来看，内容实在是不怎么样。不过相信大多数玩家的眼睛早就瞄上日服和美服了吧？很遗憾，日服和美服都要到这期特刊截稿会才会公开详情。不过从美国SONY的官方博客来看，至少美服的内容还是很值得期待的，让我们继续对其维持美丽的期待吧！

游戏 GAME GAME 3.0

白骑士的杯具物语

7月8日，PS3版《白骑士物语 光与暗的觉醒》就要发售了。对于那些在1代里奋战了1000小时乃至2000小时的玩家来说，这实在是一个值得庆祝的日子。而且从目前来看，本作的素质会比前作高不少。可就在游戏发售前的两周时间内，恐怖的消息不断传来。

首先爆出的传闻是本作将采用封杀二手的上网码手段。游戏中会附带一个上网码，玩家若是想玩本作的在线模式，就必须将此码输入PSN进行验证方可。一个码只对应一个账户，验证之后就无效了。换而言之，就是这个码将与你的账户捆绑，如果你用掉了，那么别人就无法使用。这就使得二手的价值大幅下降，除非你买回来压根不联机。（不过话说回来，如果你不联机的话还买这游戏干嘛？）

这个封杀二手的策略相当有效。1代刚开始的时候问题很多，因此一度造成不少玩家抛售二手，导致游戏价格大幅值崩。值崩其实对于1代的推广起到了不小的作用，国内就有不少玩家正是因为游戏价格便宜才加入联机大军的，如今这些玩家已经成为1代的绝对主力。封杀二手之后这种情况基本上不会出现了。不过Level-5也表示会通过PSN出售联机码，但价格并未公布。

上网码的消息传出之后，当即就有玩家提出疑问：这个码是不是必须只对日服账户有效？用过PSN下载码的玩家一定知道，下载码对服务器是有讲究的，如果服务器不对的话就是无效码。不少玩家写信到游戏制作人的博客询问此事，结果得到的答复是一个晴天霹雳：只对应日服！

和封杀二手相比，这一招对不少玩家的打击简直是毁灭性的。因为1代并没有对服务器的要求，很多玩家上千小时的记录都是以港服、美服等账户来完成的，大家满以为自己辛苦换来的装备能够继承到2代里，如今却被告知除日服账户之外统统无效，这还让人活吗？此外，很多玩家的主账户并不是日服，这样一来的话拿奖杯的梦想就破灭了，就算本作的奖杯再好拿，对这些奖杯迷来说吸引力也是零。





目前很多海外玩家都在给Level-5写信，希望Level-5能重新考虑一下。但考虑到目前离游戏发售只有不到两周的时间，作出更改的机会可以说是相当小了。看来2代将会是一个比1代更大的杯具……

本期主持：脆薯条



6月24日大作潮来袭，相信广大玩家一定蓄势待发了很久吧（笑）。据我所知，编辑部中的几个日式游戏爱好者例如晴天与九兵卫纷纷解冻资金，坚持贯彻“三必理念”——“必入！”、“必首发！”、“必限定！”。而九兵卫更是一口气拿下了《Love Plus+》的限定版主机，估计下半年是再起不能了……

趁着E3特刊之际，进行时也扩大版面，这次先给玩家带来一个《玩具总动员3》的全成就攻略。奖杯饭自然也不用着急，《纯白相册》入手后，我就会全力以赴，力争第一时间搞定全奖杯攻略。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
tt@ucg.cn
攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

战极姬2 叶隐少女乘风而去

女版战国纷争

原名	战极姬2～叶隐の乙女、风云に乗ず～		
机种	X360	类型	策略

枣糕是苦的

本作是2010年2月发售的同名PC版的360移植版，是一款将日本战国武将萌化的策略游戏。移植360带来了高清CG和大屏幕显示的优势。游戏最大的特色就是将织田信长，上杉谦信等日本战国时期有名的武将女性化，在虚拟的战国世界中攻城拔寨最终达到统一天下的目的。本作收录的武将数达到100名以上，对日本战国以及萌有爱的玩家不容错过。

军事篇

军备部分能进行4种操作：俸禄、征兵、铁炮购入、解雇。

俸禄：每个武将（除了几个主要角色）都有俸禄与忠心度，而忠心度和俸禄挂钩。俸禄选项则可以提升武将的俸禄，也就是提升武将的忠心度，消耗CP1。注意不要让武将的忠诚度降到5以下。

征兵：可以提升武将指挥的兵的数量，增加战斗力，消耗CP1，但是当达到最大征兵数时是不能进行征兵的。征兵多了会降低住民的感情，如果100人一次的征兵的话，住民的感情是不会下降的。因为兵力适用于战斗，所以征兵时只为主要战斗力的武将征兵即可。征兵最大数＝石高(单位万)×300(单位人)。

铁炮购入：消耗CP为5，购入强力的铁炮



兵。其战斗力受天气影响比较大，如果碰到下雨天，铁炮兵就不能出场了。有雾的天气则铁炮的作用减半。推荐在合战前S/L确保天气良好。一开始，每次购买的铁炮数量只有100，但是当北近江、纪伊、萨摩其中之一变为你的支配国时，游戏进行到后期铁炮普及率高了之后都会提升每次购买的数量。游戏初期CP较多时可多多购入。

解雇：可以将一些能力较差的武将解雇掉腾出空间来接受新武将。消耗CP1。

作战篇



本作的战斗部分分为两种战斗，野战和笼城战。野战就是双方摆开阵势对攻战，而笼城战则是守方固守城池的攻城战。敌人选择笼城战的基本是因为他的兵力大大落后于你。而当敌人大军压境时，我们也可以选择固守城池，只要城防等级够高，敌人不一定能攻得下。

野战部分：一开始需要玩家进行排阵，阵型有横阵、鱼鳞之阵、鹤翼之阵、右头雁行、左头雁行几种。玩家可根据战术进行选择。出场的武将只有三个主力和一个别动队，需要玩家进行选择。

部队交代：当有后补部队是可与其进行交换，别动队在前进后可以对敌方部队发出偷袭。

战斗部分：任意一个部队士气降到0则那一方失败。攻方如果在20回合内没有胜利，则攻方进攻失败。建议进攻前多攒点铁炮兵，进入战斗后排成横阵，以铁炮进行攻击对战斗帮助很大。当然事先请刷好晴天，不然铁炮就废了。

笼城战部分：野战胜利之后，或者没有进行野战则会直接进入笼城战。攻城时有2个选项，强袭会损失较多的兵力并造成大伤害，包围战则要付出费用。将城的耐久度降到0则攻城胜利，攻城成功后敌方武将会随机做出逃跑、切腹、叛变等举动。

内政篇

城的普请：即筑城。增加城墙的耐久度，当敌人来攻打你的城时，如果选择笼城，则敌人攻打的就是城墙。此时城墙耐久度越高，城就越难攻破，回合到了城墙没破敌人就只好撤军了。所以加固城墙还是很有必要的。消耗CP1，每一次可以提升1～3个等级，提升等级不同消耗的资金数也不同。

治水开垦：提高国的石高的命令，消耗CP1，每次费用100。因为石高影响兵力，所以应尽量提升。实行结果和实行武将智谋有关，实行此命令也能增加住民感情。

乐事乐座：提高国的町规模的命令，既提高收入，消耗CP1，每次费用100。实行结果也和实行武将的智谋有关，也能增加住民感情。

临时征收：获得军资金，但是代价是石高，收入、住民感情下降，消耗CP2。

武将移动：使武将在自己的城之间移动，消耗CP1。

同盟：可以和其他势力结盟。消耗CP1，费用40。游戏初期同盟可避免腹背受敌，进攻同盟的城池不但会使同盟瓦解，还会降低威光。

引き拔き（挖墙角）：也就是挖墙脚，将他国武将招为我用。消耗CP1，费用10，但注意一部分武将和君主是无法挖过来的。

イベント（特殊剧情）：消耗CP2。主要角色在满足条件后一回合一次的特殊剧情。



玩具总动员3

玩具总动员强势袭来

原名	TOY STORY 3		
机种	多机种	类型	动作

本次《玩具总动员 3》的游戏版随电影同期上市，游戏的整体素质还算不错，画面十分干净，而且色彩鲜艳。游戏难度不高，一些我们熟悉的动画片里的角色都会出现在游戏当中。本作的成就与各种要素息息相关，因此就算阁下不是成就犯，相信这篇攻略对你来说也是很有价值的。不过本作拿齐 1000 点的难度不低，部分成就尤其费时间。建议各位不妨以玩耍的心态来玩，相信会获得更多的乐趣。



killua_miao

流程相关的成就

1.Train Catcher 10 点
2.Off The Hook 10 点
3.Defeat Zurg 10 点
4.Carnival Conqueror 10 点
5.Rocket Launcher 10 点
6.Making a break for it 10 点
7.Mashing the Masher 10 点
8.Muffin Massacre 10 点

取得方法： 以上 8 个成就对应流程中的 8 关，打过之后即可获得。

9 The Collector 120 点

成就说明： 收集流程任务中的所有物品。

取得方法： 所有物品包括 Zurg 的部件，Andy 的记忆，Townspeople，外星人，普通卡片，特殊卡片。每一关的数量不是很多，并且每关开始前都会出现本关各隐藏物品的数量，没收集全的玩家可以反复挑战，多注意一下边边角角就可以了。值得注意的是第一关有两条岔路，马是自动向前跑的不能回头，所以获得一侧的物品后可自杀或重新玩一遍本关即可。第四关中有 3 个任务，每一个任务都要获得金牌后才会出现相应的隐藏物品。完成成就 14-19 即可获得本成就。



10 Sneaky Sneaky 25 点

成就说明： 在不触发警报的前提下完成越狱。

取得方法： 在第六关中不触发警报救出三个玩具

11 Space Range Elite 25 点

成就说明： 不死亡的前提下到达 Zurg 的基地。

取得方法： 在第三关中的飞行任务和之后的跳跃任务中不死亡

12 Ture Curny 25 点

成就说明： 在所有 Carnival games 中获得金牌

取得方法： 在第四关中的三个任务都获得金牌

13 No Toy Left Behind 25 点

成就说明： 解救火车上所有的 orphan

取得方法： 在第一关的火车上解救所有被绑着的小孩。



14 We can rebuild him 25 点

成就说明： 收集所有 Zurg 的部件

取得方法： 在第四关中收集 4 个 Zurg 的部件。

15 Memories 25 点

成就说明： 收集所有的 Andy 的记忆

取得方法： 在流程任务中收集所有 Andy 的记忆

16 Townspeople Hunter 25 点

成就说明： 找到所有隐藏的 Townspeople

取得方法： 在流程任务中收集所有的 Townspeople

17 No Claw Rwquired 25 点

成就说明： 找到所有隐藏的外星人

取得方法： 在流程任务中收集所有的外星人

18 Realy holding all the cards 30 点

成就说明： 找出所有特殊卡片

取得方法： 在流程任务中收集所有特殊卡片。

19 Holding all the Cards 50 点

成就说明： 找出所有普通卡片

取得方法： 在流程任务中收集所有普通卡片。第二关中接任务的大兵身后的柜子上的卡片用伞兵也可以拿到。



20 Mapnipulator 10 点

成就说明： 探索地图上的所有物品。

取得方法： 本作的主界面是一张地图，地图上除了可以选关以外有一些物品是可以点的。分别点地图上的国际象棋子，宝箱，大炮，小鱼，色子，黑红圆牌即可获得本成就。

Toy Box 相关的成就

21 Welcome to Town 10 点

成就说明： 完成训练任务。

取得方法： 完成 Toy Box 中的训练任务。

22 Gold Super star 100 点

成就说明： 收集所有金星。

取得方法： 这个成就是本人感觉最费力的一个。本作的 Toy Box 模式中有一个 Gold Star 系统，其中有 103 个小任务，相当于 103 个小成就，比较多，不过好在都相当简单，有部分金星和本作的几个成就是一样的。在游戏中按 start 可以查看相应金星的取得方法。

23 First Sale 5 点

成就说明： 在玩具店购买一个玩具。

取得方法： 在玩具店买一个玩具即可。玩具店的样子是一个白色的公鸡。

24 Toy Collector 50 点

成就说明： 在玩具店购买所有玩具

取得方法： 购买所有的玩具。各种玩具是随着任务的进行慢慢解锁的。

25 Pict-O-Amateur 25 点

成就说明： 完成收集到的第一个 Pict-O-Matic (POM) 任务

取得方法： 随着游戏的进行，玩家会在地图上找到蓝色手提箱一样的东西，打开之后是各种小人的图片，按照上面的样子装扮你城镇上的小人即可。图片上有橘黄色箭头的是要求将小人装扮好以后扔进图片所示的房子里。完成你捡到的第一个 POM 箱子即可获得此成就。

26 Pict-O-Collector 25点

成就说明： 找到全部6个POM任务箱子

取得方法： 随着游戏的进程会依次出现6个POM箱子，全部找到6个即可。

27 Pict-O-Master 50点

成就说明： 完成所有POM任务

取得方法： 完成所有POM上的任务

28 Spooky Town 10点

成就说明： 在玩具店购买“Sid's Haunted House”

29 Cuddly Town 10点

成就说明： 在玩具店购买“Lotso's Enchanted Glen”

30 To Infinity 10点

成就说明： 在玩具店购买“Zurg,s Spaceport”

31 Airborne Ranger 10点

成就说明： 将15个伞兵成功降落在相应区域里

取得方法： 在玩具店中购买伞兵后在一些地区可以进行伞兵任务，将十五个伞兵空降在相应的圆圈里即可解锁本成就。

32 First Bronze 5点

成就说明： 在载具挑战中获得铜牌

取得方法： 在玩具店买完马后可以在一些地区进行比赛，获得铜牌即可。注意获得金牌也不会解锁银牌和铜牌的成就，所以跑得快的玩家可以在终点线之前等一会儿。

33 First Silver 10点

成就说明： 在载具挑战中获得银牌

34 First Gold 25点

成就说明： 在载具挑战中获得金牌

35 Photojournalist 15点

成就说明： 完成所有照相任务

取得方法： 在游戏中找企鹅接照相任务，完成相应的任务即可。在城镇中修建报刊屋可以解锁照相机。具体照相任务如下：

①拍摄穿棉服衣服的小人（需要将小人扔进更衣室换装，此服装类似FC《雪山兄弟》穿的衣服）

②拍摄Zurg

③拍城镇里的那榔头的矿工老头npc（穿背带裤那个）

④拍摄2000分以上的照片

⑤拍摄一张照片，照片中必须有猪镇长和镇大厅（钟楼那个）

⑥拍摄一张照片，照片中必须有一个变大的东西和变小的东西（用粉液体将物品变小，用绿液体将物品变大）

⑦拍摄3000分以上的照片

⑧拍摄5000分以上的照片

⑨拍摄坠毁的外星飞碟（拍摄这张照片前必须完成“Aliens are invading Town！”任务，否则不会出现坠毁的飞碟）

隐藏成就相关

36 No swimming 25点

成就说明： 摧毁大坝并扩大你的城镇

取得方法： 随着游戏的进程玩家会从猪镇长处可以领到这个任务，完成任务就可以解锁此成就。完成此任务玩家可以获得第二块可以供玩家建设的土地。

37 Rescue Space Ranger 40点

成就说明： 从强盗手中救出猪镇长

取得方法： 当玩家完成大部分支线任务后可以接到此任务，此时将会解锁游戏中最后一个场景，跟着箭头指示来到此场景救出猪镇长即可。

38 Give Me My Cold Back 75点

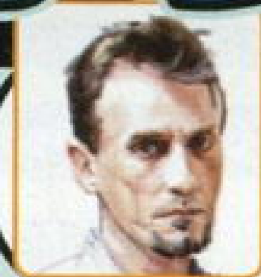
成就说明： 在Woody's Roundup的Boss战中获胜

取得方法： 打败最后的猪飞船即可。Boss战中猪飞船会不断从地上不断吸起东西，玩家将炸药桶放在它吸取的位置上，反复几次就可战胜。

初音未来 女歌手计划 梦想剧场

高清葱娘袭来！

原名	初音ミク-Project DIVA-ドリ・ミ・シアタ-		
机种	PS3	类型	音乐



我是戳锅漏

对于这个风靡全球的虚拟偶像我就不再多费口舌来进行赞扬了，相信只要是对初音有爱，恰好本身又有PS3主机的玩家都不会错过这款游戏的。本作除了PV的画面有了大幅提升外，部分PV和PSP版也有所区别，大家在玩的时候可要仔细观察哦。

本作的概念

确切地说，本作并不是一款专用的PS3游戏，而是用来与PSP版《初音未来 女歌手计划》进行联动的资料片，为的就是让玩家在PS3上也能充分享受初音未来的魅力，享受高清版初音带来的视觉冲击。

游戏的玩法

想在PS3上玩到本作需要完成以下几个步骤。

步骤一：使用PS3在Play stasion store里下载《初音未来 女歌手计划 梦想剧场》的软件，该软件售价为3000日元。

步骤二：PSP必须是官方6.20系统，如果没有《初音未来 女歌手计划》的UMD则需要在PSN上下载一个名为“接续アプリ”的程序，然后保证你的PSP里有《初音未来 女歌手计划》的存档就可以了。

步骤三：在PSP上运行“接续アプリ”这个程序，然后使用USB线将PSP与PS3进行连接，进入PS3的《初音未来 女歌手计划 梦想剧场》，进入游戏后系统会自动寻找PSP的游戏记录，读取记录后就可以正式开始游戏了。



高清版的魅力

用PS3玩初音最大的好处有以下三点：

1. 画面质量大幅提升。PS3版里的PV采用的是街机版初音未来的画面，画面的华丽程度自然是PSP没法比的，这对于喜爱初音未来的玩家来说绝对是致命的诱惑。

2. 流畅度的提升。PSP版的《初音未来 女歌手计划》作为一款音乐游戏来说，难度并不高，在高难度下也只对应4种不同按键的变化，而且没有隐身、随机等增加难度的模式，因此熟悉了歌曲和按键出现的规律后很容易实现全连。不过遗憾的是PSP的机能有限，在操作《初音未来的消失》等歌曲的HARD难度时，高潮部分按键比较多时就会出现按键延迟的现象，这让原本很简单的音乐游戏顿时难度提升了数个档次，使得很多有实力的玩家因为机能的限制无法完成全难度全连的壮举。而这次的PS3版就完全不会出现按键延迟的现象，之前没有完成愿望的玩家可以在PS3上实现当初的梦想了，作为对初音有爱的音乐游戏爱好者来说依旧是致命的诱惑。

3. 奖杯。虽然是一款FANS向下载游戏，不过本作却很厚道地设置了奖杯系统，而且作为一款音乐游戏来说，本作的难度也不算高，只要肯花时间，拿齐所有奖杯不是难事，这对于那些对音乐游戏稍有爱的奖杯控们还是致命的诱惑。

文 delphi、drow 编 星夜 美编 NINA

■PS3这张著名广告中的小丑状蘑菇云就是以“《烈火战车》系列”的招牌人物Needles Kane为依据设计的。



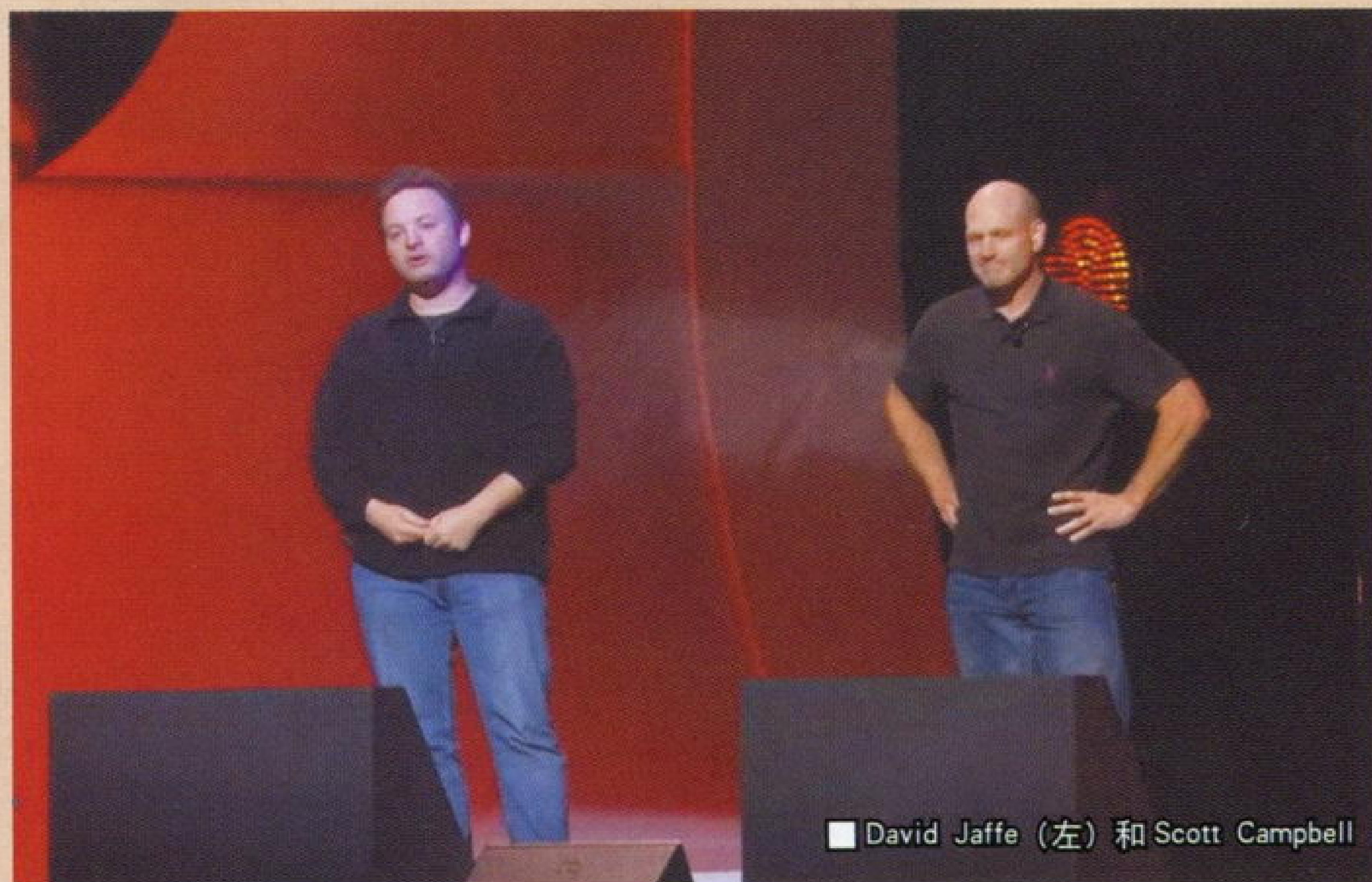
不曾熄灭的引擎



《烈火战车》系列十六年回顾

被火焰灼伤的面孔，削尖的下巴，这个自称Calypso的神秘男人，露出了狰狞的笑容，“你会开车吗?”这当然不是指在公路上作出漂亮的漂移动作，或是在U型弯道成功逆甩超车，而是重踩油门，在引擎的轰鸣声中，从山崖上一跃而下，横冲直撞，用导弹将对手的赛车炸个稀烂。这个似曾相识的游戏场景，或许会让你重新回忆起那段无法抹去的快乐时光，在包机房里，总是有一两款类似《烈火战车》（Twisted Metal）的游戏，你就是不能心平气和的旁观，一定要痛快的玩上几把才过瘾。用燃烧汽油弹将某个菜鸟玩家的赛车轰上天，然后在身边朋友的哄笑声中，你失控的赛车也从摩天大楼的屋顶坠落……回顾那些经久不衰的游戏系列，纯粹的乐趣，难忘的瞬间，玩友间真挚的情谊，会有太多玩家的个人情感沉浸其中。有趣的是，已经走过16个年头的《烈火战车》系列，同样对它的开发者具有特别的情感意义——这也是《烈火战车》PS3新作成为索尼E3媒体发布会压轴作品的主要原因。

“你能列举一款战斗赛车类游戏，它在PS上风靡，又在PS2上大获成功，在PS3上的表现依然是最棒的?”索尼用这段真人演出预告片中不言自明的设问句作为开场白，完成了“《烈火战车》系列”首款PS3作品在E3展会上的精彩亮相。系列缔造者David Jaffe信心十足的表示：“只是欣赏的点头远远不够，我希望玩家能感受到真正的冲击，然后难以自拔的爱上这款游戏。”如果说该系列作品累计销量超过800万套只是枯燥的数据，那么，作为SCE公司历史上首个大获成功的原创游戏品牌，以及拥有鬼斧神工般造诣的明星制作人David Jaffe的处女作，“《烈火战车》系列”在SCE的公司发展史上显然具有超然而不可替代的特殊地位，在很大程度上，正是因为它的成功，才造就了今日在游戏业叱诧风云的圣莫尼卡工作室。“《烈火战车》系列”另一名核心开发者Scott Campbell谦虚的表示：“它并没有什么让人眼花缭乱的技术，或是灵光乍现的创意，只是满足了一条游戏产业成功的基本法则：迎合玩家的需求，创造与众不同的游戏体验。”



David Jaffe（左）和Scott Campbell

烈火战车 Twisted Metal

制作公司：SingleTrac
游戏平台：PS
发行公司：SCE
发售日期：1995 年 11 月 5 日
游戏销量：170 万套

1994 年，年轻的 Scott Campbell 加盟了一家位于美国盐湖城的游戏公司 SingleTrac Entertainment，此前，他曾为一家叫做 Silicon & Synapse 的公司工作，参与开发了一款 SFC 游戏《失落的维京人》，这家公司在几年后更名为暴雪娱乐，不过在当时，SingleTrac 已经是游戏产业的一面金字招牌。初出茅庐的 Campbell 怀揣着自己的游戏梦想，幸运的抓住了一次难得的机遇，SingleTrac 和 SCE 麾下的 989 工作室洛杉矶分部签署了合作开发游戏的协议，后者可以说是圣莫尼卡工作室的雏形，只不过在当时并不具备独立研发能力，担任项目制作人的 Campbell 第一次遇到了提出《烈火战车》创意的 David Jaffe，这个外表敦实的年轻人，敢作敢为，个性鲜明，似乎满脑子都是酷劲十足的游戏创意，两人很快成为了朋友，并在日后的工作中始终配合默契。一次公司招聘，当面试者询问团队的领导是谁时，David Jaffe 笑着回答："没有领导，就是我们大家一起做些酷毙了的事情。"

作为一款战斗赛车游戏，《烈火战车》快节奏、喧哗热闹的大乱斗风格在当时可谓独树一帜。游戏故事发生在 1995 年洛杉矶的圣诞前夜，当地黑帮老大 Calypso 举办了一场名为 "Twisted Metal" 的赛车锦标赛，许诺将满足最后胜利者任何愿望，因此吸引了不少疯狂的挑战者参加。玩家操纵自己的赛车同其他对手在地图上进行精彩、激烈的战斗，游戏目标很简单，就是成为最后的幸存者。12 辆造型各异的赛车都配备有无限弹药的机枪，不过长时间使用会超载过热，各类专属的特殊攻击方式则是游戏获胜的关键。地图上有大量可供玩家捡拾的武器，比如导弹、地雷、火焰喷射器等。游戏初始设定为三条命，还有血槽显示，玩家的赛车可以在地图上的医疗站进行补血。精妙的关卡设计是游戏的另一大特点，包括竞技场、洛杉矶高速路、比佛利山庄等。

游戏最终关位于洛杉矶摩天大楼的屋顶，玩家需要击败三名对手，然后面对上届挑战赛的冠军 Minion，地图上有不少可以击毁的玻璃幕墙，隐藏着一些秘密地点或关键道具，提供给玩家更多样化的战术选择。虽然是一款原创新作，但是游戏系统相当成熟，音效表现更是出彩，各种引擎轰鸣声和激昂的摇滚乐，很好的烘托了游戏的战斗气氛。相比较而言，游戏的画面显得有些粗糙，由于刷新率不稳定，有时会导致玩家难以发现停驶的对手车辆。不过游戏节奏很快，玩家多数时候都无暇顾及画面上的瑕疵。《EGM》杂志给《烈火战车》打出了 93 分的高评价，并送给它一个称号"兄弟游戏"，本作支持两人分屏战斗，很适合玩家在家中和自己的兄弟朋友一起作战，该模式充满了乐趣，可以说是《烈火战车》给玩家带来的最大惊喜。

《烈火战车》开发历时一年左右，预算仅为 80 万美元，但是这款售价 49 美元的游戏，仅在美国本土销量就超过 108 万套，不仅成为 SCE 旗下首款百万销量的原创 PS 游戏品牌，而且也让 David Jaffe 和 Scott Campbell 在游戏业声名鹊起。当时玩家津津乐道的一个话题是，这款主题是战斗的游戏，却拥有非常丰富、独特乃至有些另类的故事情节，每个车手都有自己的背景故事。比如系列标志性角色，驾驶一辆名为 "Sweet Tooth" 卡车的 Needles Kane，他是一个从疯人院逃跑，嗜杀成性的小丑，却渴望找到一位知心朋友。Sweet Tooth 拥有威力最强的特殊攻击方式（凝固汽油弹）和装甲，缺点是移动速度缓慢，不善于近距离战斗，对玩家的操作要求很高。



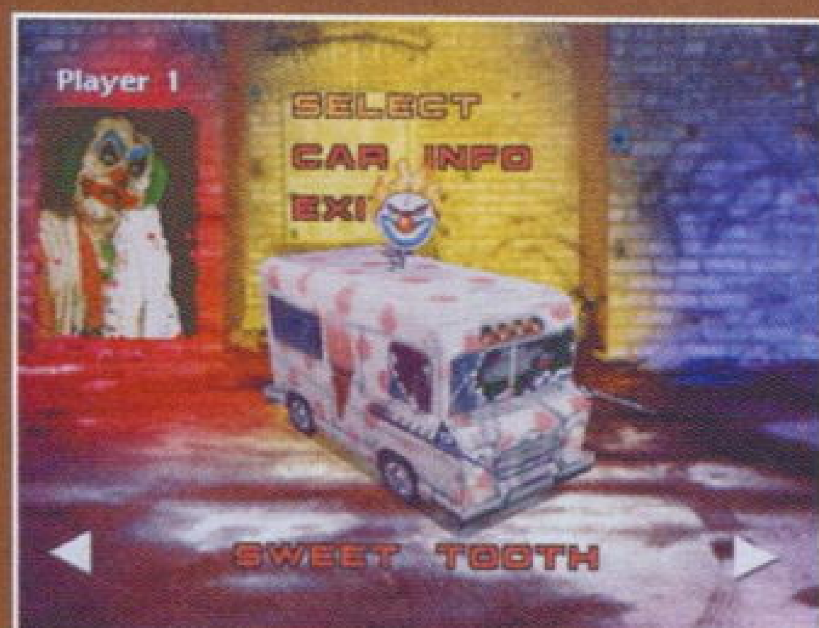
《烈火战车》充斥着不少令人捧腹的幽默感，比如开发团队的三名成员也在游戏中亮相，Scott Campbell 被设定为一个得不到安息的幽灵，希望通过赢得比赛让自己复活。3D 图像设计师 Jennifer Fortin，在游戏中驾驶著名的蛇穴赛车，她参赛的目的只是为了金钱。Bruce Cochran 是《烈火战车》制作团队的一名测试员，在游戏中他扮演一个街头小混混，把自己的邻居搞得抓狂，参赛的目的就是为了四处搞破坏。此外，游戏还有不少怪异的原创角色，比如性格火爆的梅森指挥官，他被美国政府雇佣搜寻在一起飞机事故中丢失的机密物品，而来自于地狱的灰烬先生，它参赛的真实意图却无人知晓。David Jaffe 原本计划为每个角色拍摄真人电影的结局，不过最终还是采用了图片搭配文本的方式。

在《烈火战车》的小丑结局中，他成为了比赛的最后胜利者，但愿望只是要一个破旧的纸袋，Calypso 困惑不解的问道："我能给你想要的一切，金钱，荣誉，甚至力量，而你现在是在羞辱我吗？"原来小丑之所以逃出疯人院，正是为了寻找这个纸袋——因为它才是自己真正的朋友。最后，小丑开着车，一只手像朋友似的挽着纸袋，一只手操纵着方向盘，在洛杉矶的夜幕里搜寻新的猎物……

在 Scott Campbell 的结局中，描述了他在看马戏团表演时，被一个连环杀人狂刺死，最终，Calypso 满足了他的重生愿望，一道白光闪过，Scott Campbell 复活了过来，重新回到了妻子以及自己死后三天降生的小女儿身边，他的脸上流淌着幸福的泪水，对新生活充满了希望。

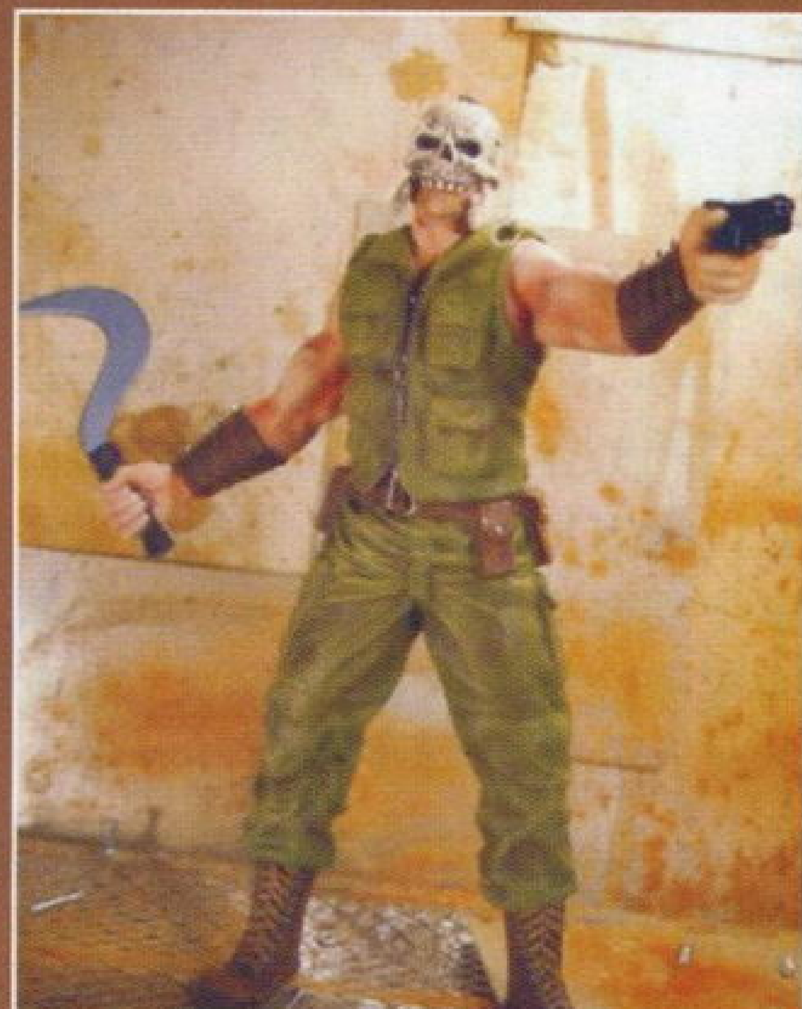
在 PS 时代，SingleTrac 可谓风光无限，他们联手索尼推出的"《烈火战车》系列"以及另外两款名作：《战鹰》（WarHawk）和《喷射摩托》（Jet Moto），被并称为 "SingleTrac 三杰"。

1996 年 9 月，微软宣布向他们注资，当时微软游戏部门的经理 Ed Fries 强调："作为《烈火战车》的开发商，SingleTrac 已经成为游戏业最受瞩目的一员，他们同样会在 PC 游戏领域取得成功。"随后发生了一件很有趣的事情，那时 SCE 在 PS 游戏开发领域才刚刚起步，旗下开发主力 989 工作室近一半的作品还是基于 PC 平台，因此在 1996 年 E3 展上发生了一件在现在简直难以想像的和谐一幕：SCE 在微软游戏发布会上宣布，《战鹰》、《喷气摩托》将推出 PC 移植版，而即将发售的《烈火战车 2》也将同步推出 PC 版本。









烈火战车 2：世界之旅

Twisted Metal II: World Tour

制作公司：SingleTrac　游戏平台：PS
发行公司：SCE　发售日期：1996 年 10 月 31 日
游戏销量：250 万套

如果说前作表现令人惊艳，那么《烈火战车 2》则标志着该系列正式跻身经典行列。正如游戏副标题所示，《烈火战车 2》的舞台从洛杉矶变为全球各大城市，包括巴黎、纽约、荷兰、香港、南极和亚马逊等 11 个关卡。可玩人物的数量提升到 15 人，增加了追杀 Calypso 的恶魔、Calypso 的女儿等新角色。此外，游戏车辆延续了过去的恶搞风格，甚至加入了灵车、推土机等。细节方面，游戏添加了火焰追加伤害，着火的车辆会持续性损血，不过玩家可以利用涡轮吹熄火焰。前作最被玩家诟病的画面问题，也有了质的飞跃，色彩亮丽，帧数稳定，丰富的战场细节，给玩家留下了深刻的印象。

比如在纽约场景中，赛车能够直接从楼顶跃入下方的泳池，自由女神像的衣服可以被武器打掉。巴黎场景中玩家可选择炸毁埃菲尔铁塔，当它坍塌后，会形成一条新的通路，通向巴黎建筑物的屋顶。玩家还可以把卢浮宫炸个大洞，进入卢浮宫后，会看到不少世界名画，同样可以用汽油弹烧掉它们。在众多场景中，事后惟一让制作组感到尴尬的纰漏是：莫斯科的地图周围竟然被设计成群山环绕……除了丰富的城市关卡，每个场景中还有大量可以探索的地方，比如将某些建筑破坏会出现新的房间或道具。在系统方面，最成功的一项变化是，引入了攻击能量槽的设定，不同等级的能量槽水平对应完全不同的特殊攻击方式，比如寒冰炸弹，地雷等。

《烈火战车 2》的双人分屏战斗模式，虽然变动的只是一处细节，但却带来了翻天覆地的变化。本作中，该模式可以选择左右或上下分屏，由于视角范围的变化，让两者各具特点，对战感受差别很大，前者视线更纵深，而后者视角更开阔，适合应用不同的战术，可谓游戏颇为出彩的一处设计。就整体而言，游戏最大的败笔是结尾部分的动画，放弃前作文本配图片的方式，使它看上去更像是一部粗制滥造的廉价电影。《烈火战车 2》Game Ranking 的综合媒体评分为 86，北美地区发售后两个月的销量就突破 100 万套，本作被玩家普遍认为是系列游戏中素质最高的一作。正是由于《烈火战车 2》的出色表现，David Jaffe 所在的 989 工作室洛杉矶分部独立成圣莫尼卡制作室，而他也被任命为制作团队的创意主管。

游戏剧情保持了一贯的高水准，某些角色的结局会让玩家感到大吃一惊。比如 Calypso 的女儿 Krista Sparks，她非常厌恶自己父亲纵容暴力的行为，此后她遭遇严重车祸，临死之际，Krista 被警方救活，但身体的一部分被改造成机器。在游戏结尾，Calypso 发现了女儿身上佩带的纽约警察徽章，"对不起，爸爸，车祸后他们重新复原了我，因为只有我才能接近你，警方希望我阻止你，阻止那些因你造成的暴力事件，我马上就要自爆了，我很害怕，请抱紧我，爸爸。"在冷酷无情的 Calypso 内心中，依然保留着对 Krista 的挚爱，他紧紧抱住了女儿……如果玩家用 Needles Kane 赢得比赛，则会看到一个既有趣又令人有些毛骨悚然的结局，他的愿望是成为一只昆虫，享受在花园里的静谧时刻。此后场景会切换到一座生机盎然的花园，这里有很多瓢虫，而 Needles Kane 变成了一只蝎子，他要杀戮花园里的其他昆虫，不过在过场影片最后，他化身的蝎子直接向花园里的园丁爬了过去……



"《烈火战车》系列"之所以取得巨大成功，很大程度上得益于开发团队能够时刻保持专注，游戏所有的特性和设计，无论是复杂而充满乐趣的关卡，还是各种奇思妙想的怪异武器，都是围绕"使战斗更精彩，节奏更快"的目标而展开的，各种优秀创意和设定层出不穷，又能够形成有机的整体，毫不拖泥带水。此外，游戏很容易上手，又具备策略深度，能够满足不同玩家群体的需求，它所展现出的令人欲罢不能的"高度对抗性"，在欧美同类作品中可谓首屈一指。最后，作为一款以大乱斗为主题的游戏，引入大量剧情元素，塑造拥有鲜明个性的角色，不仅强化了游戏本身的风格和世界观，而且使玩家在战斗过程中拥有更强的代入感。

烈火战车 3

Twisted Metal 3

制作公司：Sony San Diego Studios　游戏平台：PS
发行公司：SCE　发售日期：1998 年 10 月 31 日
游戏销量：150 万套

对任何一个历史悠久的游戏系列而言，或许都避免不了波浪式前进的发展轨迹，与众不同的是，《烈火战车 3》的表现堪称从巅峰直接摔入谷底，而造成这种状况的原因是制作组的更迭。1998 年，SingleTrac 被 GT 互动娱乐收购，不再参与"《烈火战车》系列"的开发，而 David Jaffe 正全力以赴另外一个项目，于是《烈火战车 3》的开发工作被交棒给 989 制作室的圣地亚哥分部。尽管游戏的品质十分糟糕，综合媒体评分不足 50，但是凭借前作积累的巨大声势，《烈火战车 3》在美国还是取得了 114 万套的优异销量。本作增加了大量全新场景，比如 2007 年大地震后的好莱坞、美国国会大厦、神秘 51 区的 18 号停机坪、位于北极的圣诞老人作坊等，虽然看上去很有趣，但是这些场景在层次感和战略深度方面表现得很平庸。

游戏还增加了一些新角色，比如驾驶起重机的 Buster Cobb，他是一名建筑工人，却想保护那些被强拆的建筑物，Damien Coles 则是一个臭名昭著的纵火犯，他的最大愿望是烧烤自己的伙伴们。值得一提的是，游戏音乐由著名摇滚歌手，白僵尸乐队的灵魂人物 Rob Zombie 亲自操刀创作，玩家的态度可谓泾渭分明，一部分认为他的音乐非常契合游戏的风格，另一些玩家则将之斥为"工业噪音"。Gamespot 给这款游戏的打分是 4.7，认为这是典型的"进一步，退两步"，当然，不能说圣地亚哥制作组不卖力，但是他们精力的主要投放方向无疑是值得商榷的。比如，游戏加入了大量彩蛋，三个隐藏场景，四种隐藏武器，大量可摧毁的特殊建筑，过多的隐藏要素，让玩家在游戏过程中，将很多时间花在"寻找"而非"战斗"上，游戏也因此丧失了前作的精髓。

最要命的是，为了保证游戏的平衡性，制作组将车辆的移动速度普遍调慢，地图尺寸也大为缩减，这些明显的变化让系列老玩家大为不满。令人诧异的是，开发团队在面对玩家的种种指责时，表现出了成竹在胸的淡定，《烈火战车 3》软件工程师 Jim Buck 回应说："平衡是最重要的，况且游戏中一些车辆的速度还是蛮快的，认为游戏车辆减速，可能是玩家和其他游戏相比的感觉，至于缩小地图尺寸，也是为了照顾新玩家不会在地图上迷路。"在谈到为什么游戏的画面也大幅缩水，圣地亚哥分部的解释让人哭笑不得，"《烈火战车 2》的游戏代码遗失了大部分，所以我们只能自己编写新的引擎。"



烈火战车 4

Twisted Metal 4

制作公司：SCE San Diego Studios
游戏平台：PS
发行公司：SCE
发售日期：1999年12月10日
游戏销量：120万套

虽然尚未恢复元气，但是《烈火战车4》相比失败的前作，在各方面都作出了明显改善，甚至有了一些自己的特色。剧情方面的变化最大，Needles Kane推翻了Calypso，开始组织自己的战斗赛车比赛，而Calypso也参加了这场比赛，试图重新控制局势。本作解释了Calypso拥有强大力量的原因，因为他掌握着一枚神秘且能吸收他人灵魂的指环。《烈火战车4》每个场景都包含一场BOSS战，最出色的关卡莫过于嘉年华乐园，包含一个有趣的鬼屋和宏伟的过山车。此外，每个场景中还设置了一种秘密武器，只要被玩家占领，就可以对所有敌人同时使用，比如在第一关中，秘密武器是一块巨大的磁铁，可以将敌人抛到空中，再狠狠的砸下来。

虽然游戏提供了定制赛车的功能，但是自由度很小，主要就是各种涂装，车体模型只有9种。最让玩家感到高兴的新内容是，历经三代作品，Calypso终于成为了可操作角色，他驾驶一辆核动力赛车，特殊攻击方式是发射威力惊人的核导弹。遗憾的是，游戏带有几个严重的恶性bug，比如玩家的赛车会被墙体卡住，此时只能重新启动游戏。《烈火战车4》的综合媒体评分是68分，游戏为Calypso准备的结局是，当他赢得战斗赛车比赛胜利后，他要求Needles Kane归还比赛和戒指的所有权，结果两人为此大打出手……随后场景切换，一个小男孩在路边捡到了一个奇形怪状的戒指，他看到戒指上面，有两个人还在无休无止的打架。







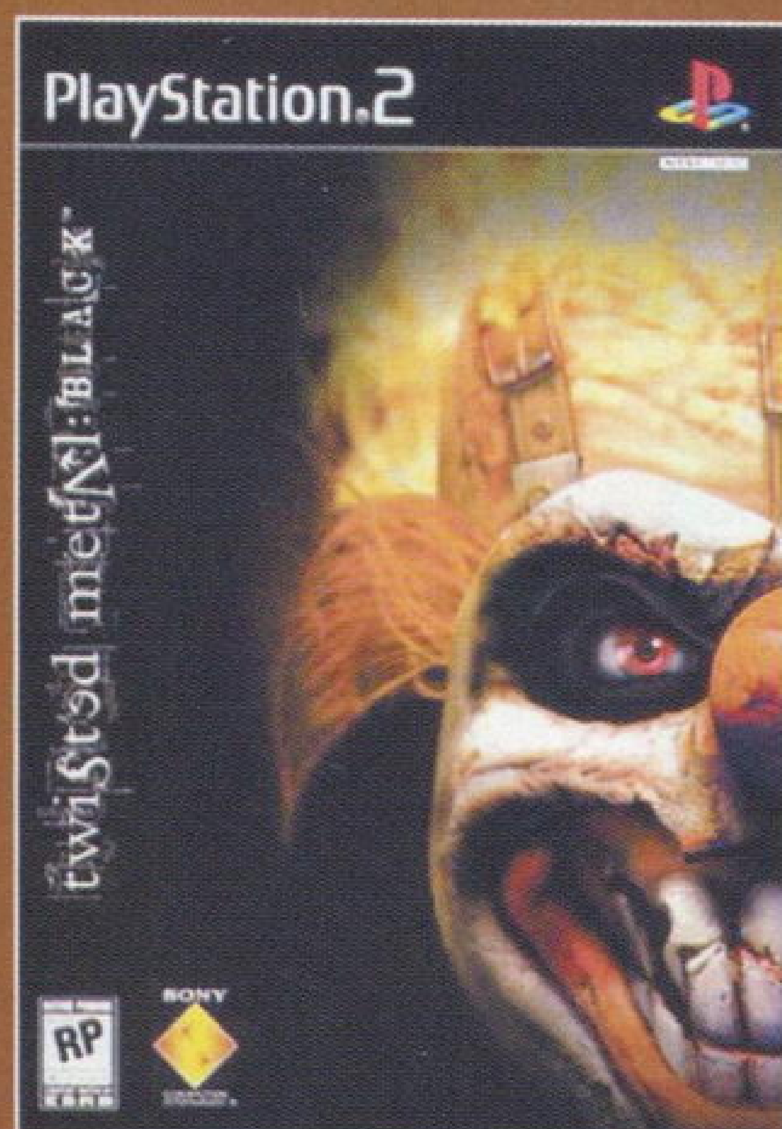


烈火战车 黑暗降临

Twisted Metal:Black

制作公司：Incognito Entertainment
游戏平台：PS2
发行公司：SCE
发售日期：2001年6月18日
游戏销量：200万套

《烈火战车 黑暗降临》是系列作品首次登陆PS2平台，Metacritic的综合媒体评分高达91，Gamespot给这部游戏的分数是95分，而IGN评选的最伟大的25款PS2游戏，本作排名第九位，公认是PS2平台上最好的战斗赛车游戏。"《烈火战车》系列"成功实现复兴，原因很简单，David Jaffe、Scott Campbell和原制作团队回来了！1999年，Scott Campbell以及SingleTrac的其他核心员工，在SCE的支持下，组建了一家新的工作室：Incognito Entertainment，当他向David Jaffe提出《烈火战车》登陆PS2平台的打算后，两人一拍即合。游戏的单人模式除了经典的故事模式，还包括挑战和无限模式，后者是玩家通过无尽的战斗，不断刷新场景最高分。

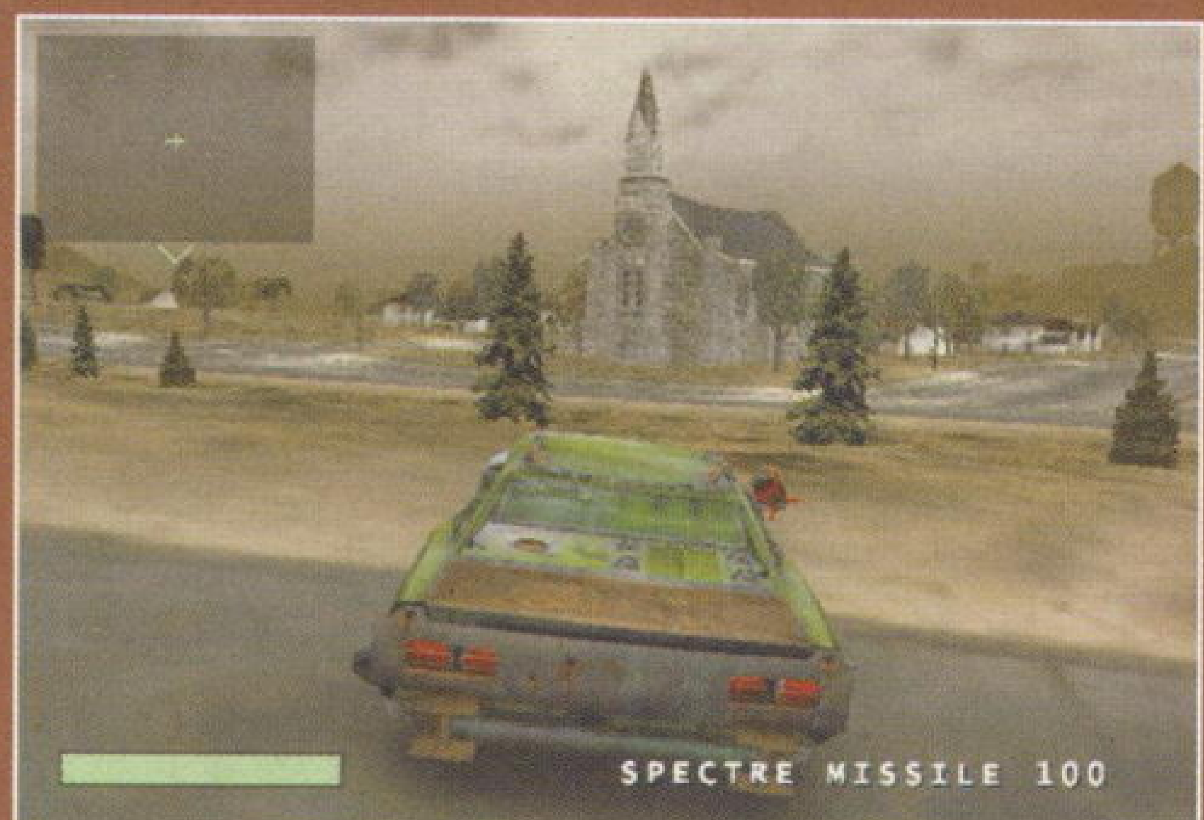


《黑暗降临》拥有了黑暗和光明两种风格，黑暗时，汽车的灯光、爆炸和火焰的效果显得非常壮观。此外，游戏还为玩家准备了7种操作方案，场景也实现了自由选择。Axel、Shadow、Spectre和Grimm先生等经典角色纷纷回归，战斗车辆的建模精细，游戏场景十分宏大，动态的场景充满了令人意想不到的细节，甚至可以说是叹为观止。最具代表性的关卡是货轮码头，玩家初始是在一艘轮船的货舱中，一旦这艘船驶达码头，货舱门打开，玩家便可以驶向码头、海滩以及周围建筑组成的更广阔的空间。场景互动性几乎达到无处不在的地步，比如在监狱关卡，玩家还可以操作机关，将坐在电椅上面的三名犯人电死。本作难度颇高，尤其是精心设计的BOSS战。由于机能的提升，画面表现非常出色，使用了大量粒子效果，玩家同时面对的敌人数量在7～8人左右，而游戏能流畅运行在60帧。

《黑暗降临》是《烈火战车》历史上风格最黑暗的游戏，也是首款被评级组织认定为M的系列作品。按照制作组的说法，它并不是传统"《烈火战车》系列"的续作，而更像是发生在平行世界的另一段故事。每个角色都包含三段介绍电影，不过这些电影中充斥着大量暴力血腥的镜头，人物的经历非常黑暗和恐怖。在游戏故事中，Calypso重新执掌锦标赛，游戏不再像系列前作那样在世界各大城市巡回比赛，而是来到了一座虚拟城市"Midtown"，大部分参赛角色都来自这座城市的疯人院Blackfield。当时，德国等一些欧洲国家，要求索尼将游戏的全部过场电影删除，另外在某个场景中，由于玩家可以击落一架747飞机，这段内容也在欧洲地区的零售版本中被彻底移除。

游戏浓重的血腥暴力氛围，在两位角色的遭遇中可见一斑：Needles Kane从监狱中逃脱，杀死了三名狱警，但他也受到了诅咒，头顶会不断燃起火焰。在他的角色结局中，Calypso告诉他除非放弃杀人，否则诅咒将永远有效。Needles Kane考虑了10秒钟，然后拔出匕首杀掉了Calypso。在本作中，Needles Kane坐驾的特殊攻击相当酷，它会变形成一个机器人，同时发射20枚导弹！系列另一位受欢迎的老面孔Grimm先生，曾参加过一场战争，和负伤的队友Benny一起被俘，敌人首领将他们被关押在一个笼子里，没有提供任何食物。最终，Grimm吃掉了自己的战友，随即疯掉了。在赢得了比赛胜利后，Calypso带他来到一个房间，里面是被五花大绑的敌人首领，Grimm先生拿着斧头走了进去……

2002年，Incognito推出了一款免费游戏《烈火战车 黑暗降临



网络版》(Twisted Metal：Black Online)，相当于《黑暗降临》的多人游戏加强版，索尼架设了专用的官方联机服务器，本作是PS2专用网络适配器的附赠游戏。非常遗憾的是，当Incognito着手制作《黑暗降临》的续作《海港城市》(Twisted Metal Black：Harbor City)时，6名开发团队的核心成员在2005年的科罗拉多坠机事件中遇难，游戏的开发工作就此停摆。据悉，本作引入了全新的设计理念，将所有关卡联系在一起，组成一个高度开放、自由和互动的宏大场景，当时基本设计完成的几个关卡，被收录在2008年发售的《烈火战车》典藏版之中。





▲取消开发的《烈火战 海港城市》游戏截图。

烈火战车：轻微冲突

Twisted Metal: Small Brawl

制作公司：Incognito Entertainment	游戏平台：PS
发行公司：SCE	发售日期：2001年11月26日
游戏销量：不详	

你没有看错，当Incognito的核心开发团队正潜心打造PS2版的《烈火战车 黑暗降临》时，另一个小团队正在为走入暮年的PS平台，制作一款《烈火战车》新作：《轻微冲突》。这是一款完全试验性质的外传作品，开发时的名称叫做“儿童版”，就像这个名字所暗示的那样，制作团队希望，《烈火战车》能够得到年龄更宽泛的玩家群体的喜爱，而游戏的主角就是一群儿童——Needles Kane、Grimm先生等角色都变成了小学生，就读于Calypso创办的学校，他们同样需要参加战斗赛车大赛，不过使用的都是遥控赛车。游戏的画面表现令人失望，甚至不如《烈火战车4》，而由于市场定位不清，《轻微冲突》的表现可谓悄无声息。



烈火战车 勇往直前典藏版

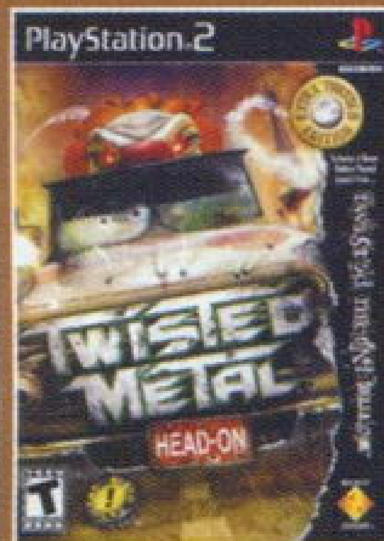
Twisted Metal: Head-On Extra Twisted Edition

制作公司：Eat, Sleep, Play, Inc.	游戏平台：PS2
发行公司：SCE	发售日期：2008年5月2日
游戏销量：55万套	

“Scott Campbell很善于管理公司和日常运营，让我可以专注于设计、创新和其他工作，我们在一起已经合作了十多年。” 当David Jaffe准备创立一家新公司，自然希望老朋友Scott Campbell成为合作伙伴。2008年，两人共同创建了吃睡玩制作室，并同索尼签署了三款PS3游戏的开发协议。当然，PS2版本的《勇往直前典藏版》并不在这份协议之内，游戏移植自PSP版，增加了此前取消开发的《海港城市》的一些珍贵的游戏场景，包括船坞、巨大的体育馆等。另一个新特性是“烈火战车疯人院”，玩家可以扮演Needles Kane，在疯人院中收集各种特定物品，获得有关“《烈火战车》系列”的各种情报，本作还包含了大量珍贵的视频，设计师专访等。





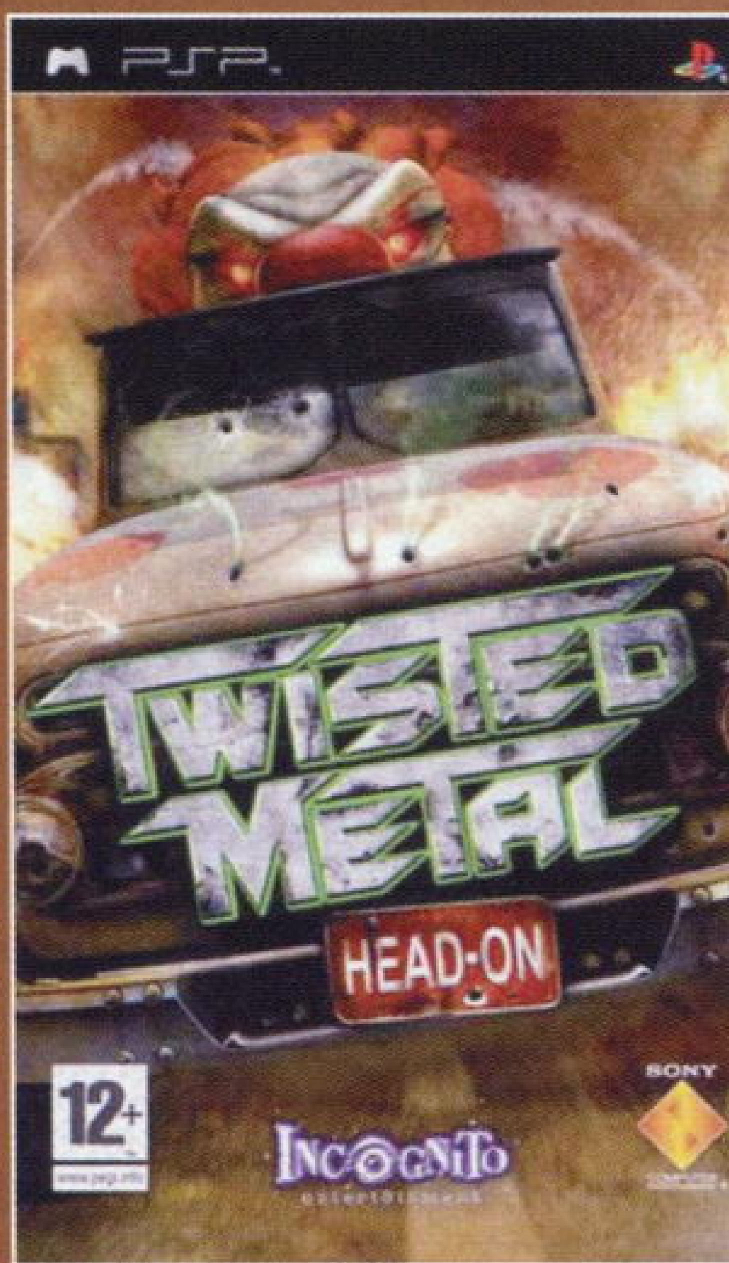


烈火战车 勇往直前

Twisted Metal: Head-On

制作公司：Incognito Entertainment	游戏平台：PSP
发行公司：SCE	发售日期：2005年3月24日
游戏销量：100万套	

作为PSP北美地区的首发游戏之一，《勇往直前》很好地还原了“《烈火战车》系列”的精髓，保持了一贯的快节奏，大量物体可以摧毁，而且没有明显的延迟问题。游戏内容基于2代开发，包括13名角色，收录了埃及、巴黎、纽约、日本等经典关卡。除了继承传统，游戏也不乏创新，比如增加了赛车，坦克大战和摧毁直升机等迷你游戏，并提供了官方联机服务器。此外，在系统方面的主要改进是增加了一个鼓励主动进攻的升级系统，杀敌越多，获得的升级就越多，包括提高特殊攻击威力，增加跳跃高度，改善装甲等，《勇往直前》是北美PSP发售初期销量最好的游戏之一。



烈火战车 PS3新作

Twisted Metal PS3

制作公司：Eat, Sleep, Play, Inc.	游戏平台：PS3
发行公司：SCE	发售日期：2011年
游戏销量：N/A	

《烈火战车》PS3版已经秘密开发了18个月之久，今年E3展出了游戏的试玩版，完成度令人满意，16名玩家线上作战以及PS3出众的硬件机能所展现出的史无前例的宏大游戏场景，无不令《烈火战车》的老玩家们感到欢欣鼓舞。游戏新增的核弹模式，16名玩家分属不同的阵营，每个阵营有一座雕像，摧毁雕像只能依靠核导弹，但是导弹发射台需要充电，因此必须要借助抓获的敌人头目来完成发射的准备工作，该模式是在系列正统作品中，首次强调合作对抗和团队配合的要素，非常值得新老玩家期待。按照David Jaffe的说法，《烈火战车》PS3版将不会支持Move和3D，游戏还有大量惊喜尚未披露，制作组力争在明年第二季度发售。





足球游戏的明星代言人

文 SWB 策划 努库 美编 anubis

当大家看到《FIFA 2010南非世界杯》封面的时候，有没有觉得它和其他足球游戏有一点不同呢？没错，答案就是我们没看到这个游戏是由哪位足球明星代言的，封面上是大力神杯加布满鲜花纸条的球场。再找出《PES 2010》来，封面上梅西和托雷斯两位当红巨星犹如门神一般一左一右，连最近买的某足球杂志也都是一个硕大的杰拉德。因此笔者考据癖发作，想做个足球明星代言游戏的大观，看看足球明星代言足球游戏走过了怎样的路程。

在别的产品（比如服装，汽车等等）代言方面，足球明星本质上和性感美女没有区别。在路边，橱窗里穿着暴露的性感美女模特会让男人驻足观赏，而赤裸上身散发着男性气息的C罗卡卡们也会让一众女生闪着桃心眼走不动路。都算是出卖"色"相，这点上球星们不一定比好莱坞众多肌肉帅哥更有吸引力。但是足球游戏就不一样了，一般来讲球技和受欢迎程度成正比，和脸的关系不大。足球场上的英雄更容易成为代言人，不然意大利男模队岂不是要霸占游戏封面很长时间？

明星代言的定义

首先我们要了解一下什么是明星代言，这个概念对我们选择游戏的范畴有非常重要的影响。

明星代言，就是某产品利用知名人物的名气，通过让自己的产品和明星一起出现的方式来提高产品的知名度和形象，从而增加产品销量。明星代言可以扩大产品知名度，还能把消费者对明星的喜爱转嫁到自己的商品上，可谓非常有效的一种营销方式。

OK，经济学时间结束，我们可以在这里给明星代言下一个比较精炼的定义：用名人来提高产品吸引力。

那么，我们就可以开始通过一些游戏来分析这种现象了。

1 前代言时代的摸索和试验

最早的足球游戏代言是什么？这个问题困扰了笔者很久，最后遍寻饱学之士后得到答案，是1980年雅达利的《贝利足球》(Pele's Championship Soccer)。

提起这个游戏，不得不说是一个伟大的先行者，第一次使用了国际知名球星作为游戏的宣传手段，只是由于资料的缺失，我们不了解贝利本人究竟知道不知道自己代言了这个游戏，只是知道在雅达利后期足球游戏烂大街的情况下，这个贝利足球还是有自己的一席之地的。明星效应还是有一定威力的。在当时的世界足球界，贝利是当之无愧的惟一球王，马拉多纳还只是那个被詹蒂莱防得无可奈何、被巴西队逗得恼羞成怒的混小子。当时贝利与贝肯鲍尔等世界级巨星正在北美职业大联盟度过自己的职业生涯晚期，他们在美国足球迷中还是有非常高的人气的，挂着贝利名字的足球游戏获得成功是理所当然的事情。

游戏本身倒是没什么特别的地方，基本上和那



▲传说中的南葛小学足球队全家福

些烂大街的足球游戏没有什么区别，手感，画面，音乐，音效，基本上都是"泯然如众人"，就连本作最大的卖点，贝利，都很难从游戏里认出来（你在里面随便找个色块都可以认为是贝利）。本作可以这么形容：随便拿出个足球游戏，在封面上印个贝利照片重新当新品卖。但是本作的销售成绩非常好，不可否认，贝利在其中起到了非常重要的作用。

本作其实可以诞生续作的，比如贝肯鲍尔足球，克鲁伊夫足球，马拉多纳足球等等，可惜的是随着贝利，贝肯鲍尔等球员的退役以及北美职业大联盟的衰落，美国再一次成为了足球荒漠，这类足球游戏的人气和销量都是一落千丈，第一个明星代言的足球游戏也在闪耀过后，没入了黑暗。

这个游戏的意义在于界定了明星代言足球类游戏的一个基调：首先是要找在主要市场最热门的球星，而不一定是全世界最热门的（当时美国最热门的球星是贝利，而世界上最有名的已经是飞翔的荷兰人们了）。然后就是注意随时更换代言明星，一旦过气就换掉，随时保证自己的代言明星是最火的。后面的众多足球游戏选代言人都是这个特点。最后记得，美国不是足球的福地，同样，也不是足球游戏的福地。

顺带一提的是雅达利公司真的是游戏厂商中使用明星代言的先行者，除了贝利之外，还有NBA巨星贾巴尔，F1车手马里奥·安德雷蒂都曾代言过雅达利的游戏与主机，以上两位还与贝利一同出演了雅达利的电视广告。

后面的一些足球游戏都是没有球星代言的，非说要有明星代言的话，倒是也有，不过这种方式比较特别而已，代言的明星是……南葛小学足球队，以及那支传说中得过世界冠军的日本国奥队。

这个明星代言的足球游戏就是《天使之翼》（国内译名多为《足球小将》）。诚然，这种类似战略游戏的系统很有新意，确实是一款素质不低的创意之作。但是，把里面的球员换成阿猫阿狗路人甲，你还会印象那么深刻吗？

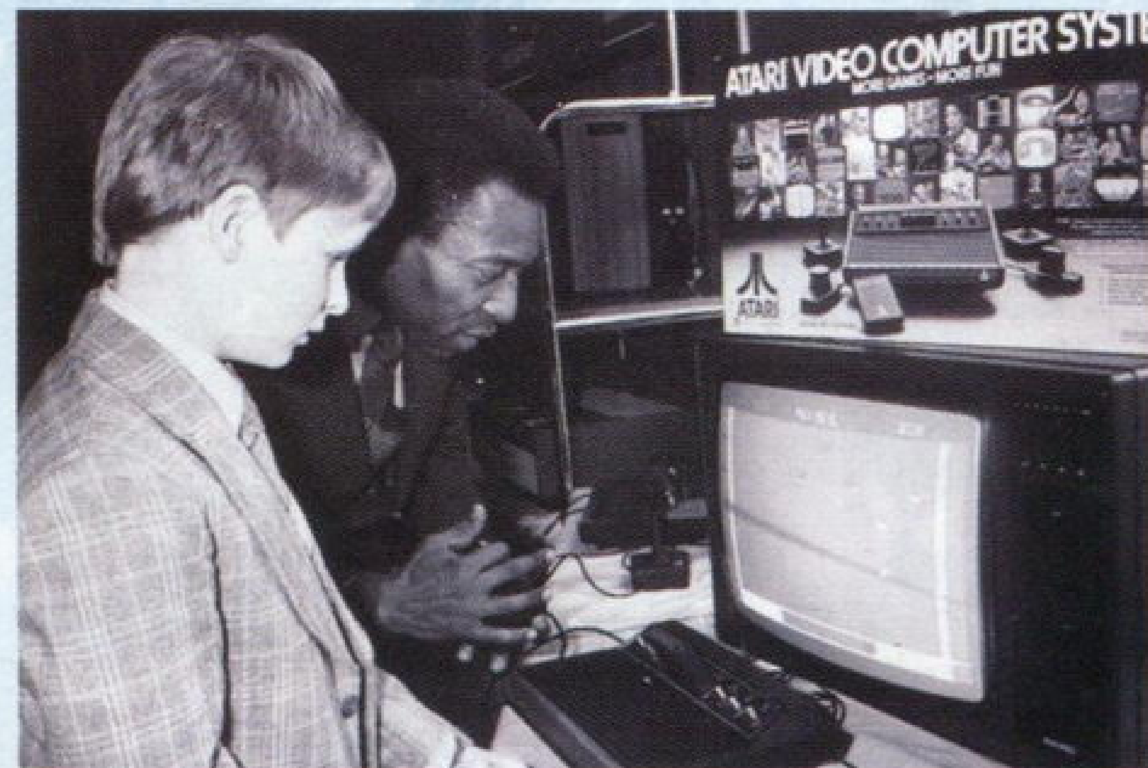
由于当时资讯不畅，在买这个游戏之前我们无从了解它那深邃的系统和出众的游戏性，只能通过封面YY里面的内容，当时在一堆黄色的卡带里发现大空翼那张似乎永远合不上的嘴之后，我就决定购买这款游戏了。问及众玩友，大家也都是这种经历：看见《足球小将》了，那还用问吗？收一个。

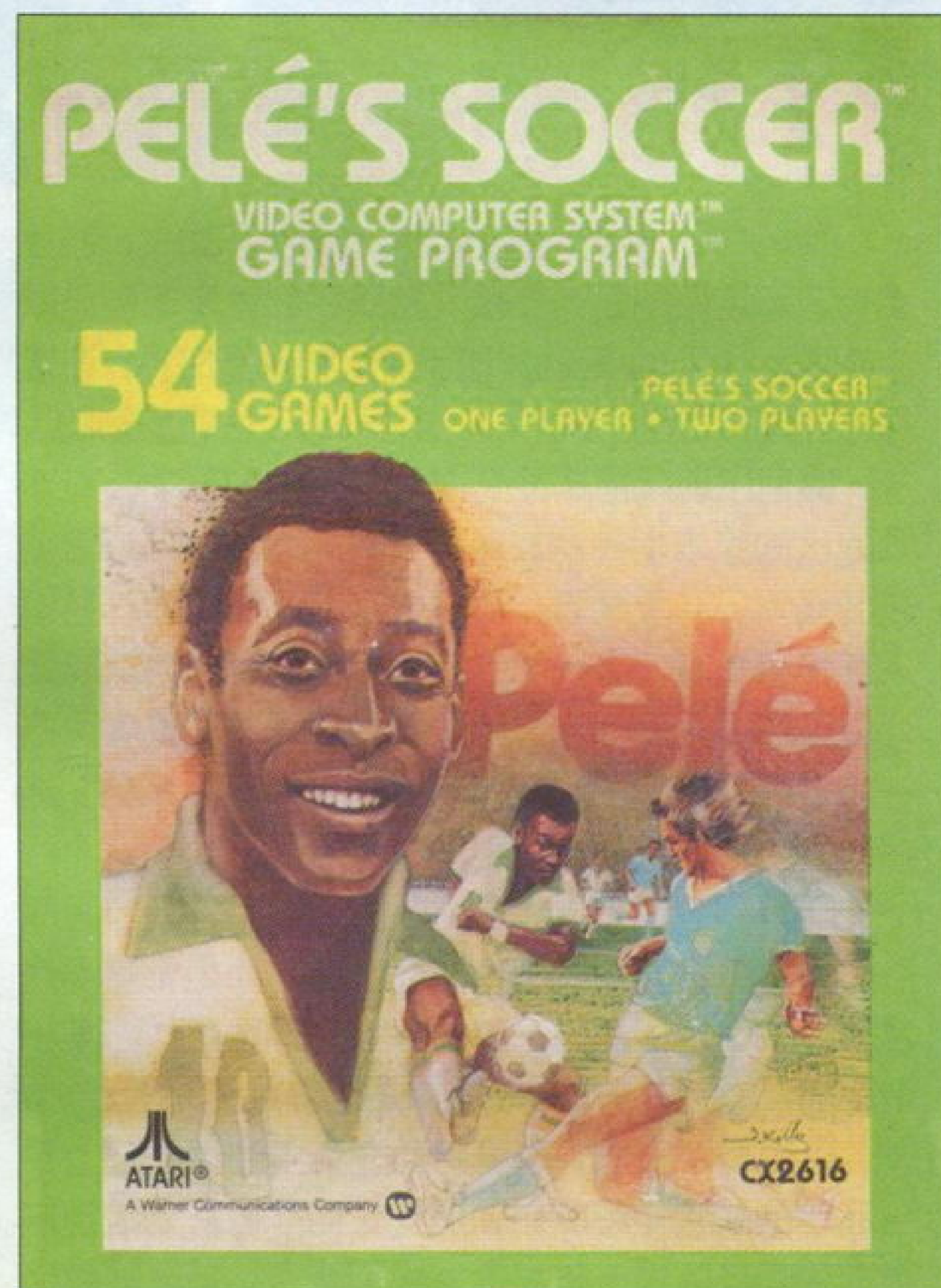
这也许不算标准的球星代言足球游戏，但是结合当时的情况来说，说它是明星代言也不为过。当时的《足球小将》可谓风头无两，不认识罗马里奥的有的是，但是如果一个男孩子不认识大空翼，那简直就是"从火星回来的"。而且很多人对《足球小将》的喜爱已经到了痴迷的境界，笔者踢球的时候一同学过来看球，问我：你们不能把球踢得变形吗？踢出球来都应该是椭圆形的啊。可见当时足球小将的威力有多大。这些人虽然并不真实存在，可是在万千少年（含一名未来马拉多纳的女婿，并且世界杯前还想着把名字直接改成大空翼）心目中，这些人就是世界上最好的球星。玩游戏的人也是以少年为主，看到自己心目中最好的球星出了游戏，焉有不买之理。

当然，跟某些现在的游戏相比，《天使之翼》不能算是纯靠明星脸吃饭的游戏，这款游戏的素质还是非常出众的。这也是明星代言足球游戏的另一个基调：明星代言不代表一切，自身要有过硬的素质才能成功。

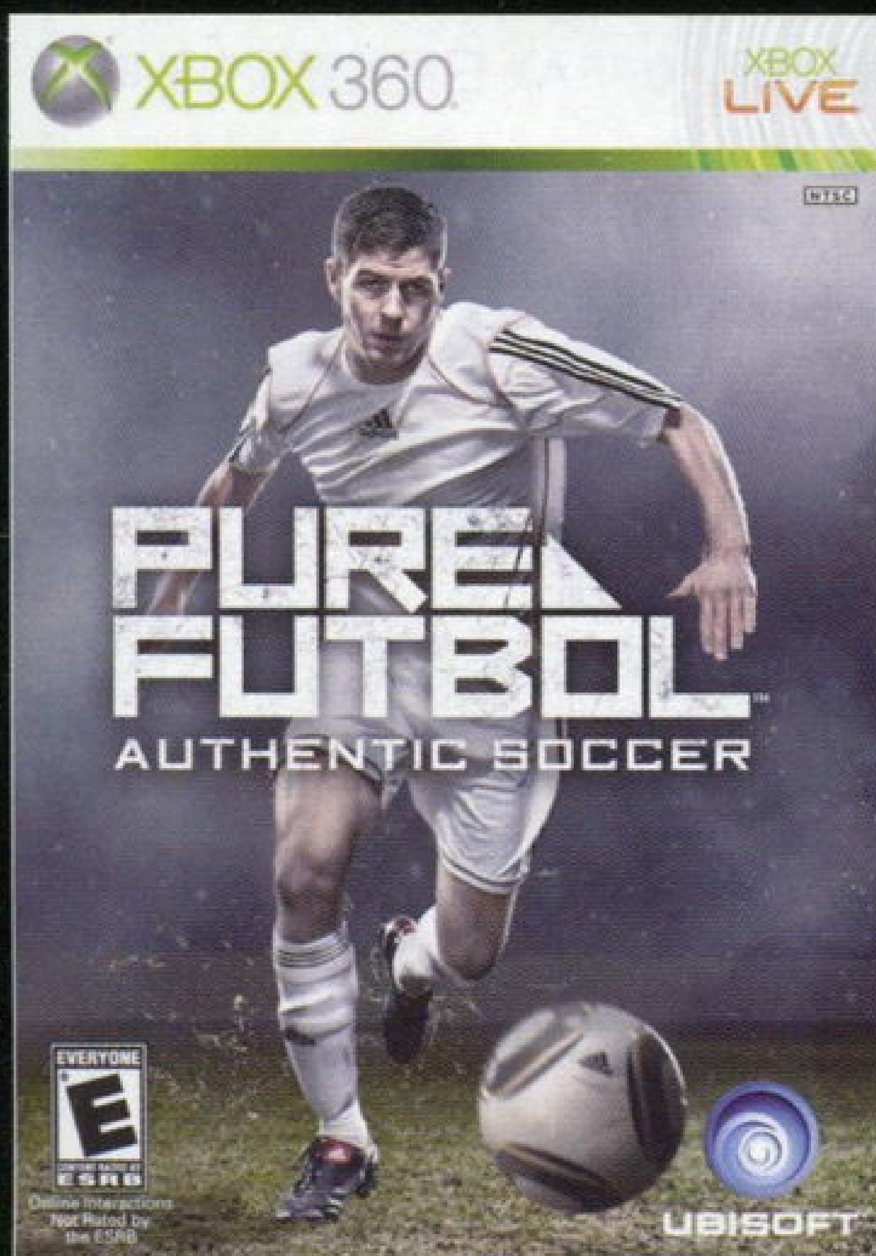
早期的明星代言足球游戏的情况并不多见，那时候大家还没有意识到授权这个东西会给一款足球游戏带来多大的好处。更多的厂商还是认为应该在游戏的内容方面多下功夫，在引擎上花钱比在球星身上花钱更加值得。也就造成了那时候足球游戏的一大特点，就是封面大多数是一堆面目不清，服色难辨的足球运动员在一起庆祝，他们中的某些人好像具有某些知名球星的外貌特征，仔细一看却又不是，只能让我们自行猜测是谁。进入游戏之后是一堆看起来名字很熟，仔细一看跟我们很熟悉的名字却又有差别，玩起来总有一种别扭的感觉，控制一帮熟悉的陌生人，总不如控制熟悉的球星来得舒服。

90年代中后期，通讯手段正处于飞速发展的阶段，足球作为世界第一运动受到了越来越多人的关注，球星们的个人影响力超过了球队，人们对球星的追捧也空前膨胀。电视转播的大发展让球员成名越来越容易，知名球员的数量也越来越多，人们开始追逐不同的球星，而不是像上世纪70～80年代一样，万人空巷地关注一个人，球王时代的结束代表了球星时代的到来。可能一场比赛有出色发挥，就会让世界记住你，那时候随便一个球队就能拿出一大把知名球员，这是球员开始偶像化的重要时期。





▲现在还记得雅达利游戏包装的朋友估计很少了，为此我们特意放出《贝利足球》的封面供大家欣赏。



在高中政治课本上讲过一个秦池酒厂的故事，大意是讲这个酒厂每年都要花大价钱在黄金时段买广告时间，结果最后反而倒掉了，意在教导我们重视广告是不够的，自身功力过硬才行。

我一直认为讲到这里应该加上一个反例，就是本身功力很好，但是不重视广告效果最后倒掉的，酒香不怕巷子深的定律早已过时，这年头，会宣传自己的才能活。

球星时代的足球游戏厂商肯定深谙这一道理，在完善着游戏本身的同时，也在完善着自己的宣传，选择代言人无疑成为了最简单有效的方式之一，选几个，选谁，都成为了值得研究的课题。而且，在没有找到更有效的宣传方式之前，代言时代，依然在继续。

2 群星璀璨的代言时代

在这个时代，我们主要关注的的是足球游戏界两杆大旗："《FIFA》系列"和"《WE》系列"的代言情况，这两个游戏足以代表这个时代，当然，在代言的选择上也是如此。另外一个原因是这两个游戏的素质过硬，代言人选择才有意义，代言和游戏本身素质相辅相成。那些单靠代言人的影响力推销自己的游戏是没什么前途的。

现代足球游戏已经形成了完整的代言体系，首先是有全球代言人，或者可以叫做主要代言人。然后在全球各地发售时还有各地不同的代言人，一般是本地的知名球星，形成了"本地英雄＋全球明星"的体系，下面我们就从两大足球游戏大系《FIFA》和《WE》（《PES》）来分析这一体系形成的原因和过程。

“《FIFA》系列”的代言历程



“《FIFA》系列”在外包装方面很下功夫，而且拥有国际足联的官方授权（游戏名称就是国际足联的缩写），所以很早就实现了球队和球员实名，在选择代言球员方面，《FIFA》也是很动了一番脑筋的。

最早出现代言球员是在《FIFA 98》中，在不同地区的版本中代言球星是不同的，比如几个常见封面里有贝克汉姆版，耶罗版，以及美国的一名黑人球员版等等，这么做的目的是让世界各地的球迷可以在封面上见到自己国家的知名球星，或者说这一地区的知名球星，这也成为了“《FIFA》系列”选择代言人的特点：不求最好，但求最爱。

早期的“《FIFA》系列”在选择代言人方面似乎不太青睐世界或欧洲足球先生们。而是更重视代言人在某一地区的影响力，在这个球星时代，某一地区的英雄的影响力甚至能盖过世界足球先生。

这里有个典故，颜强老师在英国的时候赶上了谢菲尔德联队冲超成功，这支长期徘徊在低级别联赛的百年老队终于跻身第一级别联赛，球迷的激动情绪真是难以言表。颜强拉住一名老球迷询问他支持谢菲尔德联队多久了，老球迷顿了一顿，颜强还以为是因为老球迷听不太懂，正打算再问的时候，老球迷意味深长地说了一句：只有区区 60 年而已。

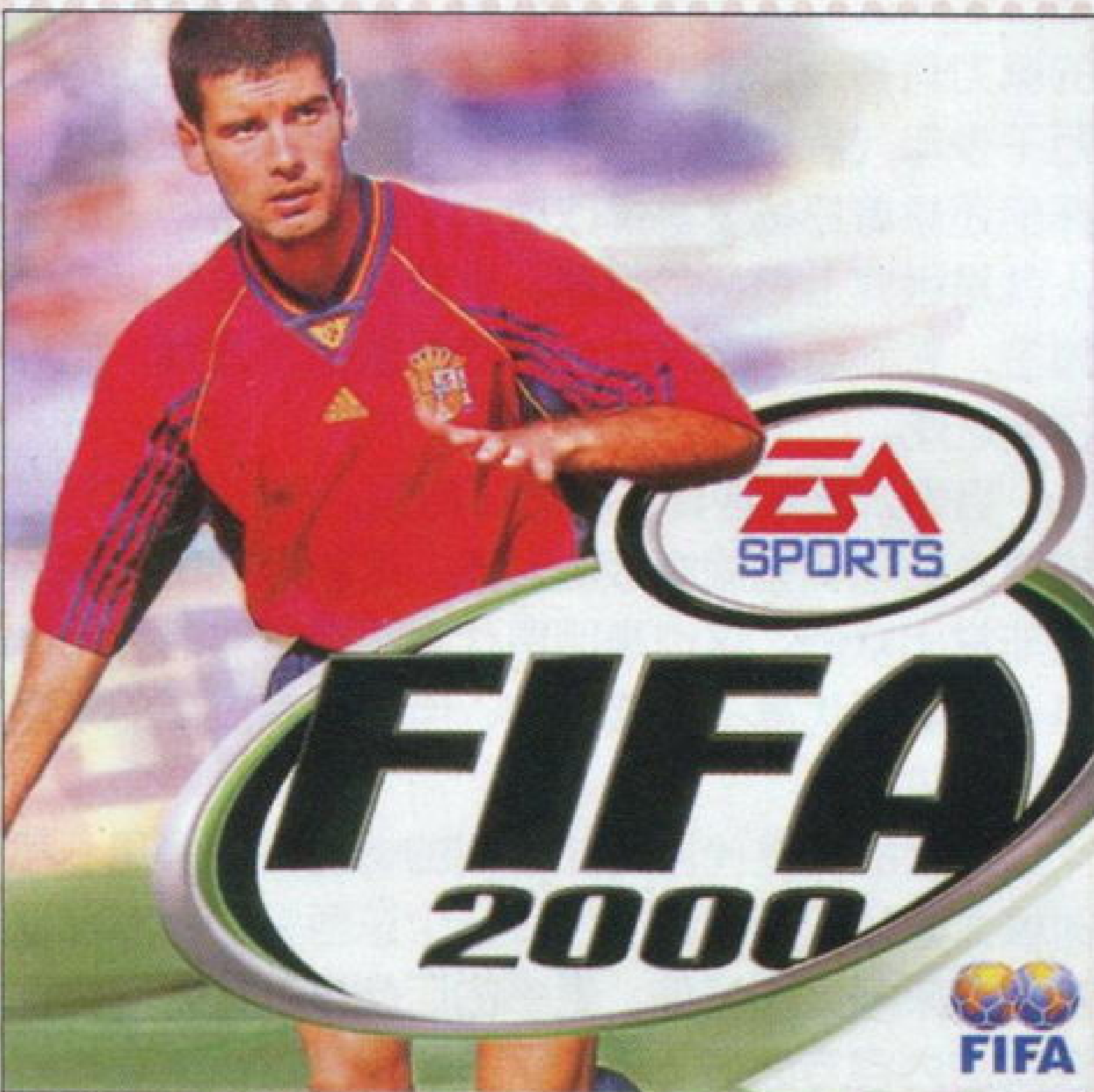
可见，当地球迷对当地球队和当地球星的支持度有多么的高，如果选择谢菲尔德的主力当家球星做封面代言的话，当地还不卖疯了（同理，做朝鲜生意的话，可以选择郑大世封面，呵呵）。

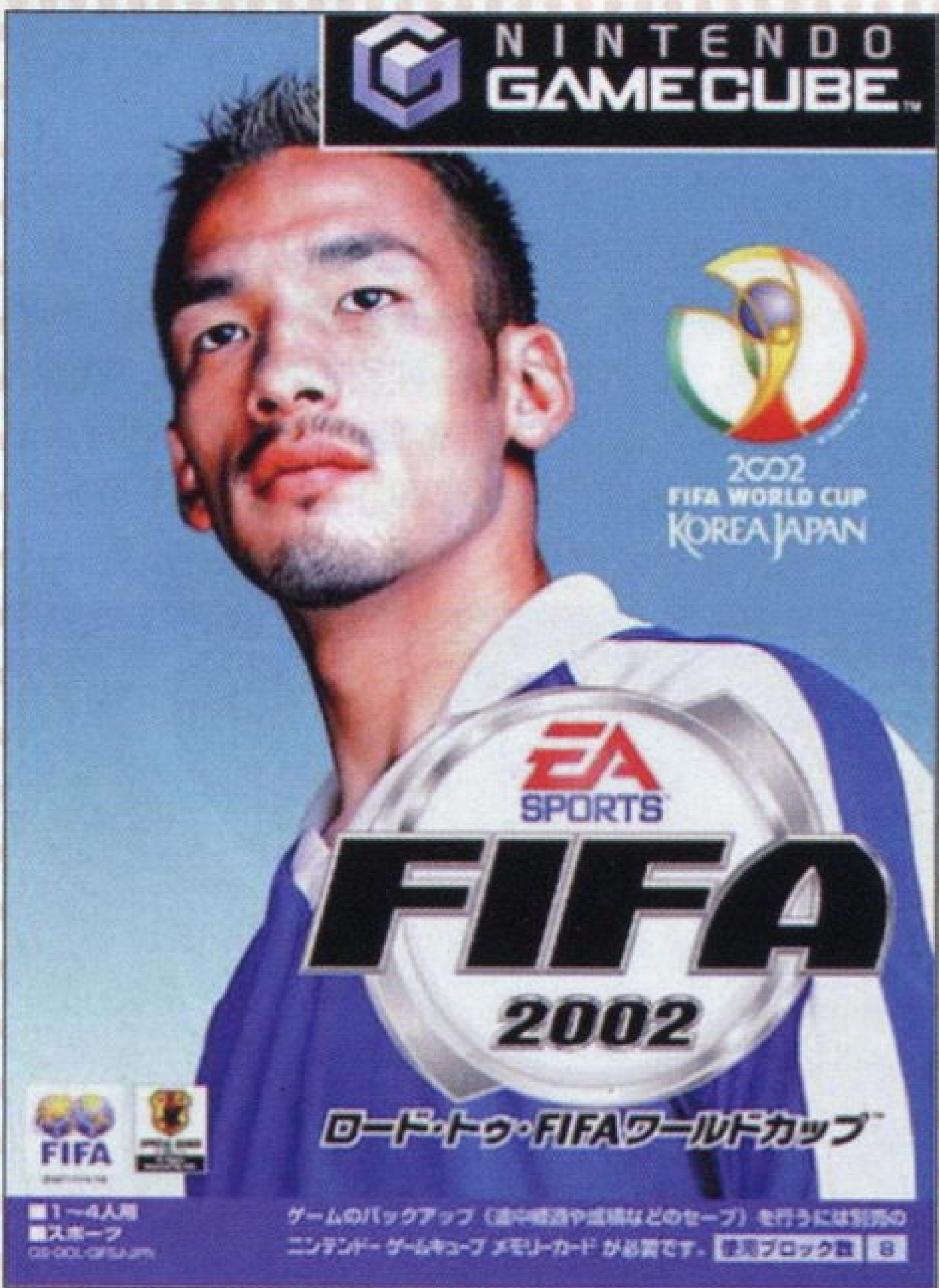
惟一的例外就是《FIFA 99》，遍寻之下发现《FIFA99》的代言人只有博格坎普一人，冰王子的魅力毋庸置疑，但是在球星遍地走的时代，博格坎普已经不具有世界性的绝对吸引力，换句话说就是博格坎普不是绝对的王者，还不能让世界上所有的人趋之若鹜，就像当年的马拉多纳和贝利那样。

后来几次的试验证明，单一代言人必然会导致影响力不足，由于“《FIFA》系列”当时在游戏性上有硬伤，如果不能通过外包装吸引人气，简直是必败无疑，因此从《FIFA 2003》开始，FIFA 的选角策略就完全确定了下来。

“《FIFA》系列”的选角基调就是看重这名球员在当地的吸引力，从而不惜选择多名代言人，花好几份钱来包装自己。从后面几作的《FIFA》来看，这个趋势愈发的明显。

《FIFA2000》的代言人是瓜迪奥拉和德国球星绍尔，以及当时崭露头角的美国少年多诺万，无论从影响力还是从人气上来讲，这几位代言人都是放之欧美皆准的球星，虽然多诺万从实力上讲无法和两位老前辈相比，瓜迪奥拉也渐渐被哈维取代了主力位置，但是在球迷中，他们还是很具有影响力的：多诺万被看做美国足球未来的希望，在美国球迷中颇受追捧；瓜迪奥拉在巴萨多年的坚守赢得了全西班牙的尊重；绍尔优雅的球风风靡万千少年：当他们出现在游戏封面上时，至少在美国，德国，西班牙，《FIFA2000》已经取得了成功，因为有的时候，球迷就是这么的“不理智”。





《FIFA2001》更在代言人方面进行了大手笔投入，他们选择的代言人是吉格斯、斯科尔斯、戴维斯和奥特加，这几位在欧洲和南美都有一定影响力，尤其是在游戏消费能力非常出色的英国和荷兰，《FIFA》抢占欧美市场的野心昭然若揭，虽然当时在手感等等方面落了下风，但是封面明星的出色表现还是给他们赢回了不少印象分，在欧美地区隐隐有和《WE》分庭抗礼之势。

《FIFA2002》的选角风格有了一定改变，这也符合“《FIFA》系列”的全球战略：除了继续使用德约卡夫，罗伯特·卡洛斯等欧美明星之外，在“《WE》系列”的根据地——亚洲也取得了重大突破，日本著名球星，第一次在欧洲主流联赛取得冠军的亚洲球员中田英寿为 NGC 版的《FIFA2002》进行了代言，这使得本作在日本制造了极大的轰动，让很多日本人认识到了这个系列，中田英寿的代言也为“《FIFA》系列”在日本争取到了第一批粉丝。另外一个重大变动是采用了当时风头无两的亨利大帝作为全球宣传代言人，标志着“《FIFA》系列”“两手抓”的开始：既要注重代言人在当地的影响力，也要注重代言人在全球范围的影响力。

《FIFA 2003》的代言人多诺万，卡洛斯，吉格斯，戴维斯；《FIFA 2004》的亨利，罗纳尔迪尼奥，皮耶罗；《FIFA 2005》的维埃拉，舍甫琴科，莫伦特斯，《FIFA 2006》的罗纳尔迪尼奥和鲁尼，都是采取了这样的风格：地区英雄 + 全球明星，而且此时封面多为群像，也省去了设计地区版封面的麻烦，而且这个时期“《FIFA》系列”开始了与鲁尼和罗纳尔迪尼奥开始了长期合作，也为“《FIFA》系列”在很多地区争取了长期而稳定的人气。

《FIFA 2006 世界杯》是“《FIFA》系列”挑选代言人的一个高峰之作，可以说到了一个疯狂的境地：

中国：郑智：对应中国地区
英格兰：兰帕德：对应英国地区
德国：波多尔斯基：对应德国及东欧地区
意大利：皮耶罗：对应意大利地区
墨西哥：卢加诺：对应北美地区
葡萄牙：西芒：对应葡萄牙地区
荷兰：罗本：对应荷兰、比利时、卢森堡地区
瑞士：卡巴纳斯：对应中欧地区
西班牙：哈维：对应伊比利亚半岛地区
美国：雷纳：对应北美地区

可见选角力度之大，“地区英雄 + 全球明星”的体系几乎覆盖了整个地球，当瑞士人在游戏封面上见到卡巴纳斯的时候，墨西哥人见到卢加诺的时候，美国人见到雷纳的时候，就算这游戏真的很渣，也得买一份回家作为收藏吧？这就是《FIFA》大反攻的开始，尽管游戏本身还有一定不足，但是在营销方面，《FIFA》已经遥遥领先于其竞争对手《WE》。

从《FIFA 从 2007》开始，后面的作品选角方面都是仿效《FIFA2006 世界杯》：

《FIFA 2007》代言人：
罗纳尔迪尼奥、鲁尼、比利亚、波多尔斯基、丰塞卡（墨西哥）、小儒尼尼奥、多诺万。

《FIFA 2008》代言人：
鲁尼，罗纳尔迪尼奥，拉莫斯，克洛泽，巴尔内塔，阿尔蒂多尔（美国）

《FIFA 2009》代言人：
罗纳尔迪尼奥，鲁尼，里贝里，本泽马，德罗西，席尔瓦，伊瓜因，奥乔亚（墨西哥），埃杜（美国），切赫，巴尔内塔，夸雷斯马，库兰伊

《FIFA 2010》代言人：
鲁尼，沃尔科特，兰帕德，布兰科，克杰斯坦（美国）、本泽马、梅西等

从上面的代言人名单可以看出，“《FIFA》系列”的代言已经形成了完整的体系，这个体系也保证了“《FIFA》系列”逐渐成为最具人气的足球游戏。



“《FIFA》系列”代言之路的总结

根据其代言的特点，我们可以分析一下“《FIFA》系列”成功的原因。

首先是选择代言人方面的全球化战略，在球星时代，不是所有人都喜欢世界足球先生的，带领本队升级的无名前锋或许在当地比世界足球先生受欢迎得多。因此不能图省事，以为让最知名的球星在封面上摆个POES就完了，而是要考虑到销售地的足球情结。《FIFA》在这一点上做得非常好，很多代言球星，如丰塞卡、克杰斯坦、阿尔蒂多尔等人（包括郑智对于外国人的影响力）我们之前几乎闻所未闻，只能说在自己的国家有一定知名度，但是EA重视他们的作用，利用他们的作用来带动游戏的销量，很多球迷在见到游戏封面上有自己的英雄的时候就已经陷入疯狂，掏钱也就是理所当然的事情了。

“《FIFA》系列”的代言特点就是：以“当地英雄+世界明星”的体系，把自己的影响力扩大到世界的每个角落。

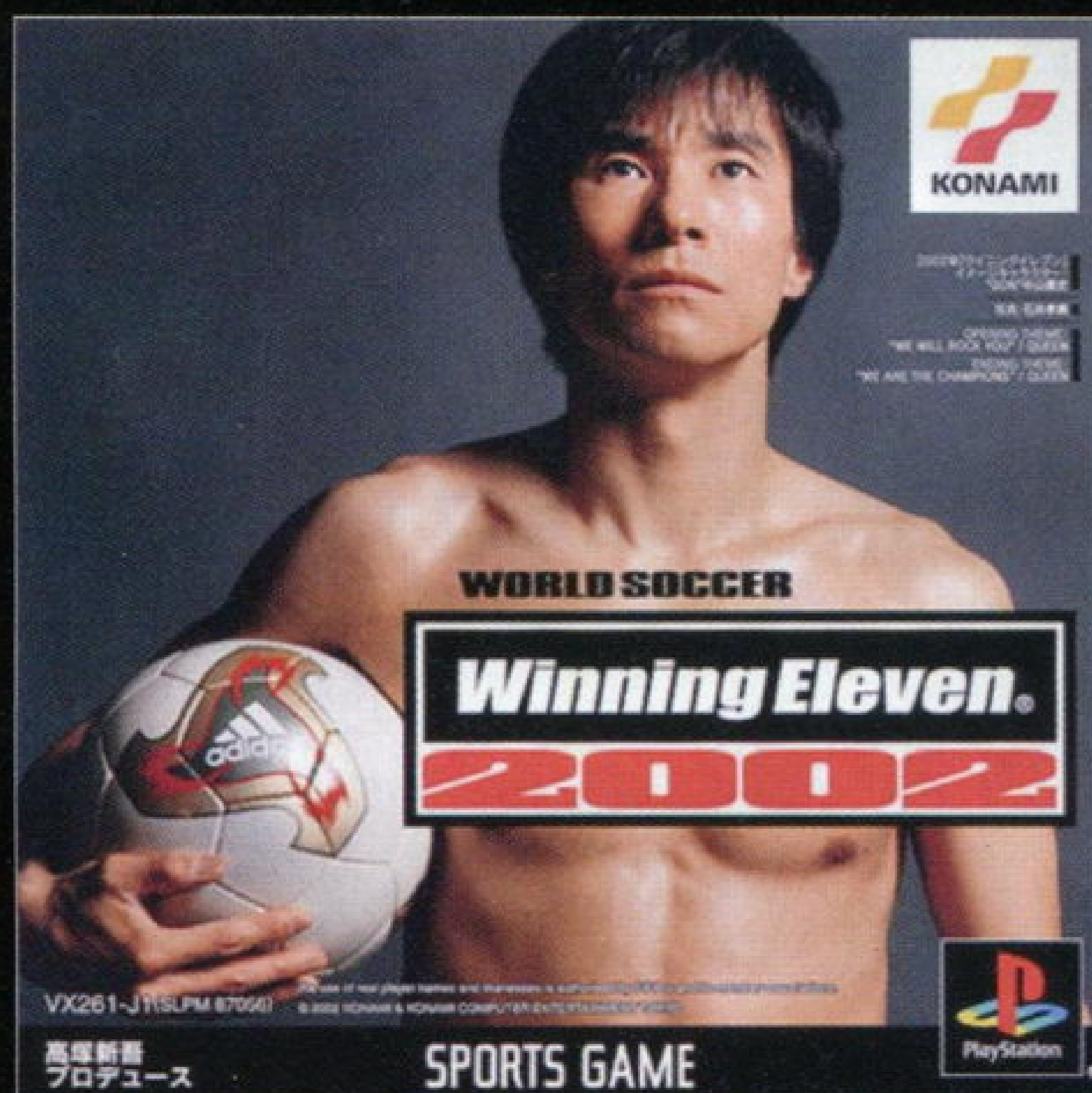
“《WE》系列”的代言史



“《WE》系列”的游戏素质很过硬，这点毋庸置疑，但是在代言明星选择上，《WE》确实落后于老对手《FIFA》。

早期的“《WE》系列”代言是以一种很奇怪的方式进行的。你在他的封面上见不到明星们，但是能见到一个卡通形象，长得很像我们非常熟悉的某某某，至少很具有某某某的相貌特征，但是他真的是某某某吗？又不能确定，就像你打开游戏之后，见到了里面的多尔那罗和多拉马纳，他们是罗纳尔多和马拉多纳吗？你可以认为他们就是，也可以认为不是。这种方法既不用花大钱请明星，还能达到宣传效果，也不用担风险，由于当时法律不健全，没有对相似形象的使用做出规范，也没法起诉《WE》侵权：这长得这么像马拉多纳的，其实是我的邻居马纳三郎，我请邻居上封面总不算犯法吧。当然这并不是有意为之，而是出于一种无奈，毕竟与财大气粗的EA相比K社就显得有些寒酸了。而另一种采取日本J联赛球员代言，也就是本地足球英雄代言，这就可以说是为“《WE》系列”崛起打下了坚实的基础，毕竟日本人对于足球的狂热无须赘言，J联赛里表现出色的选手能成为当地的偶像，所以当游戏封面出现J联赛球员之后，就能引起当地的热销。但是局限性也很明显，除了日本，估计就没有球迷能认出来这些人了。除了省钱之外，用日本球星似乎没有什么效果，全球影响力低得可怜，但因为地区热销所带来的资金成为了之后“《WE》系列”独占鳌头的基础。在这个时期，选择代言人大概是“《WE》系列”最为薄弱的一环了。

时光飞快，一转眼，来到了《WE5》的时代，终于意识到代言人重要性的《WE》选择了当时比较流行的封面代言方式，可是他选择的球星是谁呢？是中山雅史。



中山雅史是日本比较出名的球星，是J联赛历史上单赛季进球最多的选手，曾经连续4场比赛上演帽子戏法，至今仍是国际足联的纪录保持者，还保持着国际足联至今为止最快的帽子戏法，他仅用3分15秒就攻入三球，还打进了日本队世界杯历史上的第一球，可谓是日本足球的传奇人物。

这种介绍其实比较尴尬，中山雅史尽管如此传奇，然而作为一个世界级的游戏的封面代言人还是显得分量不足，知名度方面完全无法和同时期的《FIFA》代言人相提并论，吉格斯等人无须笔者介绍，大家也能对他的履历如数家珍，但是中山雅史还得让笔者费篇幅介绍，可见《WE5》封面代言人的影响力有多么不足。

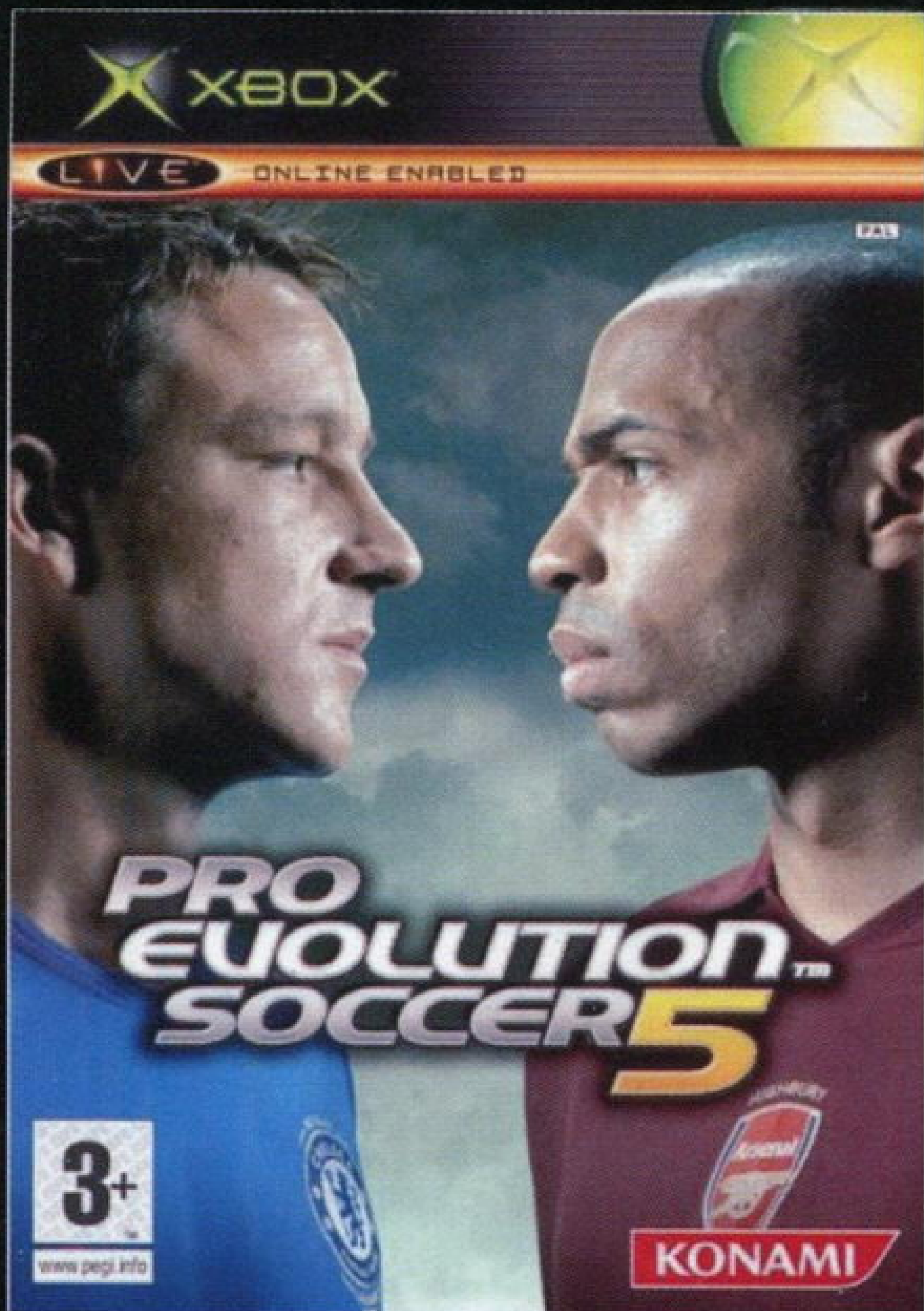
中山雅史代言了《WE5》和《WE6》，在这两作期间，“《WE》系列”逐渐成长，已经可以放眼于全球了。于是，“《WE》系列”更换了代言人，由前国际著名球星，当时日本国家队的主帅，有“白贝利”之称的济科担任了系列代言人。济科在日本的影响力毋庸置疑，退役一战时全场日本球迷为他点燃的蜡烛就已经很说明问题了。在国际足坛的威望也没得说，至今还有人认为济科和普拉蒂尼、马拉多纳并称当时世界3大球王。但是济科存在着另外一个令人遗憾的“缺憾”：在青少年球迷中，也就是足球游戏的主要消费者中，他的认知力不够高。

首先是年代久远，济科，法尔考，苏格拉底，塞雷佐的黄金中场4人组叱咤风云的年代，很多球迷玩家还没出生。其次是个性使然，济科是一个很低调的人，场上勤勤恳恳踢球，场下老老实实做人，不像马拉多纳那样几乎每年都能制造一些花边新闻，长期处于大家的目光关注中。因此，笔者很遗憾地发现，在《WE7》发售时，已经有很多人询问笔者“这个封面的老头是谁”之类的问题了。

《WE8》的代言人还是济科，《WE9》和《WE10》的代言是济科和中村俊辅，都是在日本令人敬重，在海外令人遗憾的角色。所幸的是，《WE》的海外版“《PES》系列”还是选择了几名非常有影响力的代言人。

《PES3》的代言人是光头裁判克里纳，《PES4》的代言人是托蒂，亨利和克里纳，《PES5》的代



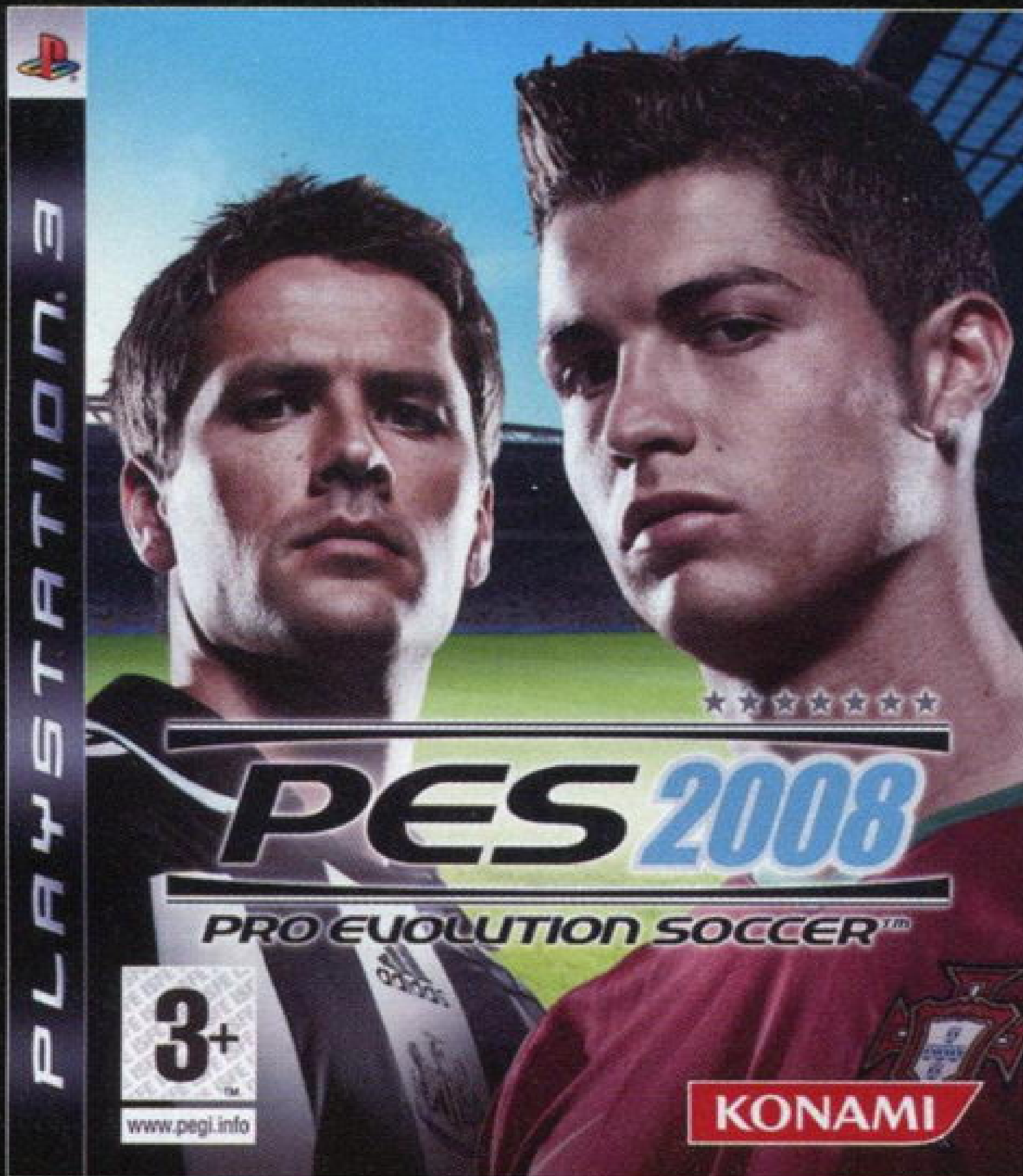


言人是特里、亨利以及德罗巴，《PES6》的代言人是前国米国王阿德里亚诺，都算是名震一时的球星（含一名明星裁判），影响力是上去了，但是显然没有像《FIFA》那样大手笔覆盖全球。在这个时期，无论是《WE》还是《PES》，都不太重视采用在某一地区具有极高影响力的代言人，比如《FIFA》使用的卡巴纳斯等人，《WE》是不太“屑于”使用这些人的，大概制作人以为在瑞士亨利等人的影响力可以超过本国球星，这显然是一种主体思想。在亚洲问一个人最喜欢的球星是谁，他们多半会回答梅西或者卡卡，但是如果在欧洲或美国问这个问题，那么答案一定是一个本国人，世界足球先生可能还因为在对阵他们国家时进过球而成为国家公敌。举个例子，在意大利的游戏店里，看见意大利边缘国脚夸利亚雷拉代言的《FIFA》和曾经在联合会杯上羞辱过意大利的罗比尼奥代言的《WE》，大家觉得意大利人会选择哪个？

也许是感到了压力，在《WE10》（《PES6》）的后期一些版本中（如PSP版），Konami采用了向老对手学习的态度，开始像《FIFA》一样选择一些地区性比较强的球星做代言。但是经验的不足导致他们的选角不是很成功，通过两个例子可以看出。

一个失败的例子是圣克鲁斯，作为PSP版《PES6》的代言人，圣克鲁斯确实不是非常合适。因为圣克鲁斯的影响力着实太小了，几乎只能影响到巴拉圭一国，而不能覆盖整个南美。另一个失败的例子是法布雷加斯，作为西班牙版的代言人，法布雷加斯其实在西班牙国内人气非常低，既没有在西班牙国内俱乐部效力的经历，也没有在西班牙国家队内获得主力的位置，尽管确实是国际知名球星，但是作为西班牙版游戏的代言人确实不如同时期《FIFA》选用的哈维和比利亚合适。

经验的不足导致选角失败，结果就是后来的选角愈发谨慎，但是还是在研究欧美球迷心理上经验不足，犯了一些错误。《WE2008》的主要代言球星是C罗，在英国版选择了欧文，德国版选择了施劳德拉夫，前者是成名已久，后者是拜仁当年的最佳新人，都是已经被球迷认可了的，选择这样的球员无可厚非，只是在《WE2008》的封面上还是存在一些问题：德国人非常不喜欢C罗，如果是《FIFA》的话可能在德国版的封面上选择回避C罗，但是《WE》没有，导致本作德国版非常不招德国人待见。可见《WE》在选角方面还是没能理解欧美球迷的喜好，多少有点马屁拍在马腿上的感觉。



《WE2009》的代言人选择才算是真正赶上了趟。风头正劲的梅西，再加上合适的本土球星，在代言球星选择方面也算是摸对了脉门，真正选择到了受当地球迷爱戴的球星，比如法国版封面的“新齐祖”古尔库夫（但是本届世界杯那个表现啊，还被罚下去了）。总算是在代言人选择方面扳回一城。

《WE2010》采用了双代言人的方式，梅西和托雷斯都是既具有国际影响力，本人又是比较讨人喜欢的球星，可以看到的是，“《WE》系列”的代言走上了正路，正在一步步地进化为能够为系列发展做出贡献的一个要素。

“《WE》系列”代言之路总结

“《WE》系列”在游戏性上常年领先于《FIFA》，但制作方本身实力上的不足导致在代言上远远落后于对手。前期的几款游戏基本上没有代言，进入代言时代之后也是基本上以在日本的知名度为第一考虑因素，当发现系列国际化发展而需要世界级球星的知名度来加一把助力的时候，在选择代言球员方面又缺少经验，也没有对《FIFA》成功的代言形式加以研究，只是笼统地选择当年最知名的球星，而没有考虑到这名球星的影响力是否能覆盖全球。“《WE》系列”直到非常晚的时候才开始进入《FIFA》式的“地区英雄＋全球明星”的代言体系，幸好正逐渐进入正轨，在《WE2009》的时代才终于做到在代言人的方面和《FIFA》分庭抗礼。

但是由于起步太晚，又没能很好地把握欧美球迷的心态，导致了“《WE》系列”失去了很多市场，但愿“《WE》系列”之后能够利用好代言人，扩大自己的影响力，为全世界带来更精彩的游戏（以及更精彩的封面）。

番外篇 五花八门的代言

这部分选择的游戏都是以一种比较奇特的方式进行着代言活动。有的都不能算是真正意义上的代言，但是，这些“代言”都非常有趣，乃至是恶搞。

1. 中国球星们的代言史

中国严格意义上来讲只有过两款足球游戏：仿照《天使之翼》的《少林足球》和仿照《冠军足球经理》的《甲A风云》，《少林足球》的代言人自然是星爷，《甲A风云》也是有代言人的，只是那位面目不清我着实认不得，现在也找不到卡带了，无法确认那个代言人的真实身分，大家可以随便认为他是哪个甲A时代的球星。

中国球星也为世界著名的足球游戏代言过，前面讲了，郑智是《FIFA2006世界杯》的中国地区代言人，当时号称“中国齐达内”的郑智带领着他的黄河战舰在中超所向披靡，还跟多家海外俱乐部产生了转会传言，可以说是那个时候中国最火的球星，相信EA选择他也是因为这个原因，但是由于中国国家队因为实力不济没有出现在2006年世界杯上，导致中国足球跌入了谷底，这样一个时候选择中国球员做中国地区的代理，显然不如选择罗纳尔迪尼奥或者亨利更有效果。

由于中国足球在世界足坛的地位相对低下，像《FIFA》这种游戏很难选择一名中国人作为主要代言人，郑智也并不是因为在国际上有巨大影响力才入选代言人阵容的。那么有没有用中国人作为主要代言人的呢。有，那就是2005年的《彪马街头足球》，代言人李金羽。

这款游戏的来头很大，制作商是育碧，而且是世界上第一款表现街头足球的游戏。能选择一名中国球员来作为意义如此重大的游戏代言，可见育碧对中国市场的重视，当时购买这款游戏据说还能获得李金羽的写真集和巨幅签名海报，真可谓物超所值（笑），中国足球也算留下了一项正面的记录：为世界上第一款街头足球游戏代言。

从上面可以看出，中国足球的弱势使得中国球员难有机会代言世界知名足球游戏，什么时候中国足球真正强大了，能让我们看见某作的《WE》或《FIFA》封面上印着中国球星的形象，那真是足以聊慰平生了。

2. 不算代言的代言：《创造职业球会》不得不说的秘密

《创造职业球会》这个系列的游戏跟“《真女神转生》系列”颇为相似，FANS群非常固定，基本上这些FANS是系列出新作必买。但是没玩过的人很难从某一作切入，从而很难喜欢上这个游戏。简而言之就是既不愁卖，也没法扩大。就像联赛的中流球队一样：保级无忧，夺冠无望。

游戏特性决定了本作选择代言的特点：只挑选

一名球星做代言即可，或者干脆没有代言也没太大影响，某一作的创造职业球会请了巴乔当代言，里面还随机附送一张很珍贵的巴乔穿守门员球衣的卡片，也几乎没对销量产生太大影响。



这里要说的跟《创造职业球会》的游戏系统有关：特殊EDIT系统，这个系统是球员EDIT系统里的一个小秘密，《创造职业球会》的球员编辑可以编辑一名原创球员，一旦这名原创球员的生日，身高体重，场上位置等属性和已经退役的超级明星一致的时候，编辑出的球员就会变成那名超级明星，比如马拉多纳，贝利，巴乔，荷兰三剑客等等，新作发售时，会有哪些球员能被EDIT出来成为了粉丝们津津乐道的话题，这个系统还有个小秘密，就是编辑的对象不止是退役的超级巨星，一些动漫里的人物也能被编辑出来，比如著名的大空翼，日向小次郎，岬太郎，风祭将，不破大地等等，如果能看见大空翼、齐达内和卡卡的组合，相信动漫迷们会非常激动。

这些动漫明星和元老球员其实就可以算作代言，虽然他们没有出现在封面上，但是仍然通过自己的影响力为游戏做了宣传，可以算是一种特殊的代言吧。

3. 隐藏很深的代言：《闪电11人》

什么？《闪电11人》也有代言吗？这个问题刚提出来的时候我也非常诧异，因为在封面上除了雷门那几员大将之外我似乎没见到熟悉的面孔，后来研究发现，《闪电11人2》里的代言情况和《创造职业球会》颇为类似，都是特殊的代言，所不同的是《闪电11人2》的代言人出场还真是难度不低，导致很多人都错过了这位游戏中能力极为出众的代言人：中田英寿。

其实官方宣传的时候告诉玩家游戏里有中田英寿，只是不能用常规方法获得而已。游戏中获得中田的条件是：



1. 挑战过两次最终BOSS。
2. 队伍平均等级60级以上。
3. 队员人数超过65。
4. 人脉全解锁。
5. 宝箱挑战全过。
6. 通信对战一次以上。

满足条件后和六个特定人物对话后就能在东京塔边上（随机）看到中田英寿了，标志性的造型相信你不会认错。而且能力非常强，虽然收得中田后基本上没有什么能挑战的目标了，不过这名日本足球英雄的存在还是能令玩家非常激动的。

这可能是足球游戏史上最复杂的代言人出现法了，简直是在刁难玩家，不过中田的效果还是非常显著的，很多日本球迷为了能在游戏里见中田一眼而购买了本作及本作的攻略本，收得隐藏人物中田英寿也算是增加本作乐趣的重要一点。

4. 最奢侈的代言：《皇家马德里》

从名字到游戏内容，本游戏都是非常令人无语的。这款游戏的内容就是扮演一名刚进入皇马的小球员，通过训练提高能力，上场比赛，还能体验作为一名球员的社交。比如参加酒会，宴会等等。本作的代言人，那就不用说了，就是"皇家马德里俱乐部全体员工"。

封面上的皇马众星非常抢眼，几乎遮盖了游戏主角的存在，估计皇马球迷看见封面就立即决定出手买下了。不过这个游戏请代言人倒是没花什么钱，不用一一支付球员的出场费，只要给球队一笔钱就行了，比起一个一个找球员当代言省得多。这倒是一个比较讨巧的办法，不知道以后会不会有公司继续这么做。这个游戏并不是很老的游戏，它发售于2009年春季，有PC、PSP、NDS、Wii版。

其实我更关心的是，本游戏会不会在巴塞罗那被当街销毁。

从上面可以看出，现在的游戏代言方式越来越多，花样频出的代言方式给传统的代言制度带来了重大的挑战，现在的足球游戏看来不仅需要站在封面上的代言人，也需要藏在游戏里的代言人，封面代言人已经不能满球迷玩家们了，在游戏里挖掘出隐藏的球员已经成为了游戏的一大乐趣，《WE》和《FIFA》的隐藏球员系统就有把隐藏球员当成隐性代言人的意思，只是做的不如《创造职业球会》那么出色而已。



3 光明的未来 代言的前景展望

由于看不到有什么方法能够取代明星代言在足球游戏宣传中起到的重要作用，所以在可以预见的未来，明星代言这种包装宣传方式还会继续下去。而"地区英雄＋全球明星"的大体系也不会变，但是可能有几个小系统会丰富和完善这一体系：

1. 前面提到的隐性代言。其实几个主要足球游戏系列做这一点已经相当完善了，比如隐藏球员等等，但是可以让这些人的出现有一些乐趣。而不是单纯的赢的某项杯赛解锁一批球员之类的，可以设定几个球员的出现方式与众不同（比如经常带球自己活动能得到德尼尔森，需要完成XXX事件才能让C罗转会自己球队等等诸如此类），这样会引发球迷们极大的兴趣，对这些球员有兴趣的玩家也会想方设法地在游戏里获得这些球员，也会让游戏时间得到延长。相当于不花钱，但是能够利用隐藏球员的吸引力强化游戏的吸引力。

2. 可以考虑用虚拟角色和现实球星结合的方式做代言，现在玩足球游戏的人已经分化了，很多从来不踢球不看球的人也要玩足球游戏，对于这些"宅"系游戏者来说，虚拟角色的吸引力甚至要大于实际存在的球星，那么众厂商可以选择使用一些大人气的虚拟形象和实际存在的球星共同代言一款足球游戏，可以让很多非球迷玩家，关注足球，嗯，比如笔者觉得《偶像大师》里的偶像数量正在向一只球队迈进……如果让她们穿上球衣踢踢球，相信会有不错的效果。（强力要求《胜利十一人 偶像大师版》）

3. 允许球迷自定义封面或者游戏界面，背景主题等等。因为无论代言人在当地的影响力有多大，在一部分球迷心目中，还是有自己最喜欢的球星的，对于这些球星不能出现在封面或者背景主题中上，肯定会觉得遗憾，而满足所有球迷的需要对于厂商来说简直是不可能完成的任务。那么索性就让球迷提供照片或者素材，制成只属于该名球迷自己的封面，这种DIY的方式会让游戏更有收藏价值。

结语

现在，我们还是处在代言时代中。明星代言将会一直持续到能有一种新包装方式取代它为止。通观历史，代言体系的形成殊为不易，是几经波折，数度试验才建立起来的；审查现在，代言体系已经成为足球游戏重要的一环，可以帮助足球游戏取得更大的成功；放眼未来，代言体系必将更加完善，代言的作用也会越来越大。

曾几何时，认封面的球星已经成为我们购买足球游戏前的一大乐趣；而因为崇拜的球星代言而购入足球游戏也成为了我们的习惯，希望各大厂商能够再接再厉，在创造更好玩的足球游戏的同时，也带给我们更精彩的足球游戏封面。

多边共享区

ENTER THE GAME 栏目主持 奈落

不知道多少人有和我一样的感觉：每天的固定时段一般都在做同样的事情，时间久了就会发现自己的生活竟然像提前录好的电影胶片一样，每天早上按一下按钮，同样的一天开始；睡前再按一下，关机。同样的时间段做着某件事的时候就在想，我昨天和前天和前天的前一天莫不是也在做着同样的事？以至于睡前看的书都觉得总在看着同样的几页……这样的生活也许是充实，也许亦是一种遗憾吧。说不定哪天心血来潮，奈落就去加勒比海当海盗去……



日剧推荐：新参者

八重樱 提供

谎言分为三种：第一种，保护自己的谎言；第二种，欺骗别人的谎言；第三种，包庇别人的谎言。我们每一天都生活在谎言的包围下，能透过谎言看到真实的却并无几人。其实只要稍加思考，便可轻易拆穿许多拙劣的谎言，然而绝大多数时候，我们都宁愿选择默许它们的存在。这或许是因为，谎言是真实的影子，某些真实的情感唯有披上谎言的外衣才显得无比动人。

上文提到的"将谎言分为三种类型"的说法来源于日本著名推理小说家东野圭吾在2009年出版发行的小说《新参者》。故事围绕着发生在日本桥人形町一名中年妇女被勒毙家中的杀人案件展开，刚刚就任日本桥警署警官的加贺恭一郎以一名"新参者（也就是'新来的人'的意思）"的身分在人形町展开调查，牵扯出了一系列或大或小的新案，也令谎言背后隐藏的真实昭示天下。《新参者》在今年4月18日推出了电视剧版，由有着一双犀利且温柔的双眸的阿部宽大叔领衔主演，第一话收视率高达21%，可见东野圭吾＆阿部宽这对黄金组合对观众有着何等之大的吸引力。电视剧以杀人事件为引线，采用一集一个故事的单元剧形式，由点到面将社会百态、人情冷暖尽情呈现，足以叫观众唏嘘不已，动情之处难免潸然落泪。

东野圭吾作为一名以社会派推理见长的作家，一向喜好剖析人的



心理，在《白夜行》与《恶意》中他几乎是写尽人性全部之恶，笔墨间渗透出浓浓负面情绪足以压得人喘不过来气。但在《新参者》中，东野笔锋一转打起了感情牌，与其说是在看推理，倒不如说是在看《冷暖人间》之类的民生类记事节目。直到剧情渐入高潮，观众才会察觉之前看似无关的案件其实是一圈并排排列着的多米诺骨牌，当加贺恭一郎推倒第一枚多米诺骨牌时，真相就已逐渐呈现在了观众面前。

本剧适合观赏人群：推理迷、泪腺薄弱者、大叔控。



战火狂燎，傲雄乍现！

记首届全国《霸 三国志大战》揭幕赛

米格 提供



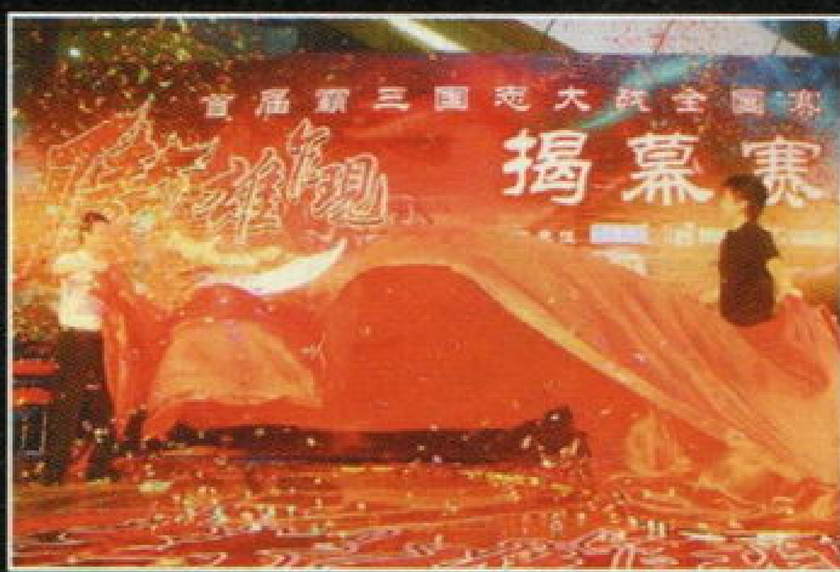
▲最高端的游戏机台，最强大的运营团队，加上一群狂热的三国历史迷观众，"《霸 三国志大战》揭幕赛"激荡起玩家史无前例的劲爆热潮！

去年我们就曾在"华立街机新时代"栏目为大家介绍过《霸 三国志大战》这款游戏的玩法，作为全亚洲最火的卡牌街机游戏，完美中文化后的《霸 三国志大战》同样在国内街机厅掀起了一股新的风潮。而今年华立科技更是携手IGS、世嘉共同主办了国内首届《霸 三国志大战》全国赛，2010年6月16日端午节，这场伟大赛事的揭幕赛在深圳中心城拉开了帷幕，米格有幸作为记者，在现场给大家带来活动的第一手资讯。

这次由深圳反斗乐园协办的傲雄乍现揭幕赛总奖金高达30000元，吸引了广深两地38名豪杰，汇战中心城中心舞台，更有500多名游戏爱好者前来观战，加上现场围观群众，将整个中心舞台围了个水泄不通。而为了让更多的玩家能感受到这款游戏的乐趣，早上10点便开放了玩家试玩场，让更多人能够对接下来的赛事规则有所了解。时下全国正掀起一股三国热，而三国类卡牌桌游更是城市里一股流行新风，集合了三国和卡牌两大主题、又拥有最先进的卡牌感应操作的《霸 三国志大战》自然吸引了不少现场路人的目光。现场玩家热情高涨，还没能等到主持人介绍游戏玩法，各类三国迷早已投入了"战斗状态"，场面火爆得让华立工作人员忙得不可开交。



▲惊动三国武坛的嘉宾登场，名震广东的苍天之月（左一）、广东电视邀请赛冠军陈锐（左二）以及番禺三国战队队长XXF（右二），还有最受玩家欢迎的三国主持人猪割亮(King)先生(右一)。



▲华立科技的朱经理与反斗乐园谢董拉开了比赛的帷幕。

下午在一阵佛山舞狮队充满欢腾的舞动与两位MM恬静的表演过后，比赛正式拉开了帷幕。经过简单的抽签环节之后，选手们排兵布阵，准备冲向沙场。经过长达40分钟的紧张比赛，第一轮淘汰赛的结果产生。凯旋而归的英雄还有美女相迎，Coser"甘皇后"及"王异"为归来的将士们和现场的三国迷送上最精美的三国大礼包。紧接着的第二轮、第三轮淘汰赛更是紧张，最后仅剩6名选手进行最后的角逐。6强角逐开始，每场比赛都通过现场两侧大屏幕进行直播，现场的气氛顿时紧张了起来，而最后经过一番激战，赢得胜利的是深圳本地玩家狼狼爱小妮，来自广州的亚军高佬与季军吴则立誓在之后的全国总决赛定会一雪前耻。下午6点半时活动圆满结束，赛手们与嘉宾一同上台合影，而照片中间个子最高的一位正是日本SEGA游戏制作人渡边先生，看到中国玩家出色的表现以及《霸 三国志大战》在中国的热度，身为制作人的渡边自然笑得合不拢嘴啦。至于下一场活动在哪里登场，就请大家多多关注官网"http://sanguo.igsgame.com/games/"吧！



《MGS 和平行者》大首领 关节可动模型




生产厂商： Square Enix
材质： PVC涂装完成品
尺寸： W114×D70×H265mm
售价： 5040日元

如果你是一名忠实的《MGS》粉丝，那么请千万别错过这款由Square Enix（对，就是SE，你没看错）模型部门推出的大首领关节可动模型。这款模型采用了SE自家研发的“PLAY ART改”素体，双关节的设计和软质树脂的应用令本品拥有极高的可动性，玩家既可以轻松摆出大首领那些招牌的动作，也能发挥想象让大首领向各种“猥琐”方向发展……与现在模型市场上主流的figma、转轮科技不同，“PLAY ART改”这个系列将自身定位锁定在游戏玩家身上，一直力图通过高写实度和高可动性来展现游戏角色们的动态之美。《最终幻想XIII》这部SE自家作品自不必多说，就连《生化危机5》、《鬼泣4》、《猎天使魔女》之流也曾与“PLAY ART改”联手推出过模型，尽管也诞生了不少雷作……对比后即可发现，“PLAY ART改”系列在男性角色上的发挥要远远好于女性角色，而在男性角色中，肌肉男又会明显好过美青年，初步推断是由于造型师比较擅长欧美风格的缘故。这款大首领的关节可动模型在上市后几乎是赞美声响成一片，从日本亚马逊上买家的评分来看，满意度更高达93%，如果硬要去挑一些毛病出来的话，恐怕就是配件太少玩起来还不够过瘾吧？不过相对于5040日元的低廉售价，也足以称得上是物超所值了。

◀奈落：图为八重樱同学刚刚入手的真货……

《荒川》与大首领



先前在252期“编辑部落”小九就曾提到过，小岛秀夫对新房昭之监督的《荒川爆笑团》情有独钟。哪怕工作再忙，每周也会坚持收看这部充满恶搞与无厘头要素的动画新番。于是，在小岛秀夫的影响下，《潜龙谍影 和平行者》与《荒川爆笑团》产生了交集——这两款原本不互相干的作品，放在一起会是怎样效果呢？看了图大家应该就都明白了，斯内克或者我方士兵可以穿上印有《荒川爆笑团》角色的T恤，原作连载的单行本漫画也会作为杂志道具登场（将其放置在地面上可吸引敌兵）。这些追加内容以付费DLC的形式登场，目前已经先后在PSN推出过两弹。回想起来，《潜龙谍影 和平行者》不但与优衣库等厂商在现实生活中的T恤上大搞噱头，就连虚拟世界中的T恤也不放过，小岛的商业头脑确实令人佩服。


▲《荒川爆笑团》漫画原作也在游戏中登场。


▲“村长”T恤。


▲“修女”T恤。



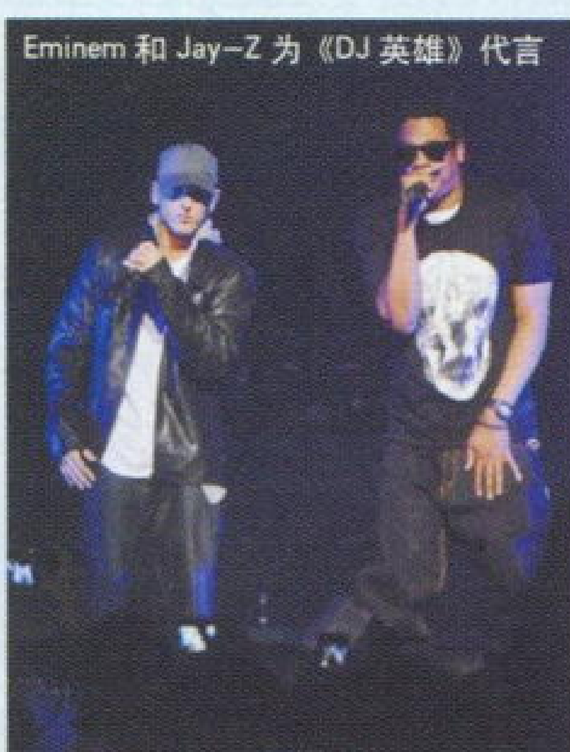
▲不仅是斯内克，其他同伴士兵也能穿上这些搞怪的主题T恤。

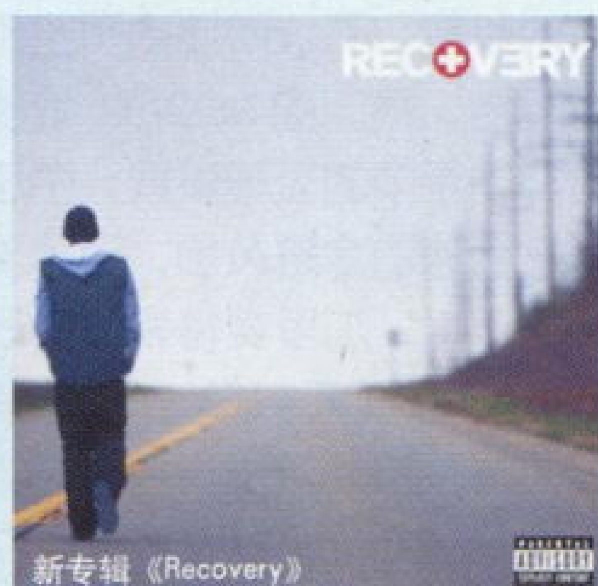
Eminem新专辑



白人说唱歌手Eminem新专辑《Recovery》于2010年6月18日正式发售，此张专辑是Eminem的第七张录音室专辑，前来助阵献声的歌手有摇滚女歌手Pink、R&B新晋女歌手Rihanna和说唱歌手Lil Wayne等大牌明星。作为世间少有的白人Hip-Hop歌手，Eminem一直都是世人关注的焦点。Activision Blizzard的“《DJ英雄》系列”有请Eminem做代言人；收录在专辑中的《Won't Back Down》这首和Pink合作的歌曲被用作《使命召唤 黑暗行动》最新的一段Trailer的主题音乐；6月15日AB在E3的发布会上，Eminem和Rihanna一起上台演唱了新专辑重的《Love the Way You Lie》，令现场所有观众大为惊喜的是，Eminem还在谢幕时献上了其经典曲目《Lose Yourself》和新专辑中的《Not Afraid》，以及《Won't Back Down》，这是《Won't Back Down》在观众面前的首次公开表演。由此可见，Eminem和AB之间的合作关系可谓非常密切。从另一方面看，这些本来与游戏没有丝毫关系的大牌明星出现在与游戏相关的地方，说明游戏真的已经成为当今最热门的主流娱乐之一。


Eminem 在 E3 展会现场


Eminem 和 Jay-Z 为《DJ 英雄》代言



新专辑《Recovery》

近期限定版赏析




■初回限定版的包装以及同捆物。


■河田正人的第一本官方画集。

PS3	纯白相册 初回限定版
原名	WHITE ALBUM 綴られる冬の想い出 初回限定版
2010年6月24日发售／AQUAPLUS／8800日元	

本作虽然是98年PC版的移植版，但全新的人设与新增的女主角如月小夜子都让FANS们眼前一亮，角色设定也是AQUAPLUS四位当家画师之一的河田正人（カワタヒサシ）负责。游戏的声优阵容更是强大，平野绫、水树奈奈、户松遥、朴璐美等知名声优悉数登场，精美的人设、动人的旋律以及冬日中种种错综复杂的恋爱故事均是游戏的卖点。游戏的初回限定版包括本体游戏一张，还有河田正人的未上色原稿、以及包含新片头曲《雪の魔法》(Suara) 的游戏OST，一共24首。另外，预约游戏的玩家还可以得到各类书签，在不同店铺预约还能获得10种风格不同的海报。顺便提一下，河田正人也于6月24日发售了自己的第一本画集，包括著名爱恋游戏《To Heart2》在内，还有PS3版《纯白相册》的一些未公开设定画。



本期安排了一篇传奇游戏人的传记。成王败寇也许是真，但英雄无论成败他的事迹都会被人们继续传颂。第二篇是比较有意思的投稿，不知道多少玩家看过以后会对自己的女朋友抖抖杂志说"你看看人家的女朋友~~"。进入暑期后大作的狂潮又到来了，建议各位不要过长时间守在游戏机前，多拿出些时间来陪陪家人和朋友生活才能变得更鲜艳，生活鲜艳了，游戏才能玩着更有趣。

落地之后

portalarium

▲ Portalarium 的公司 LOGO。



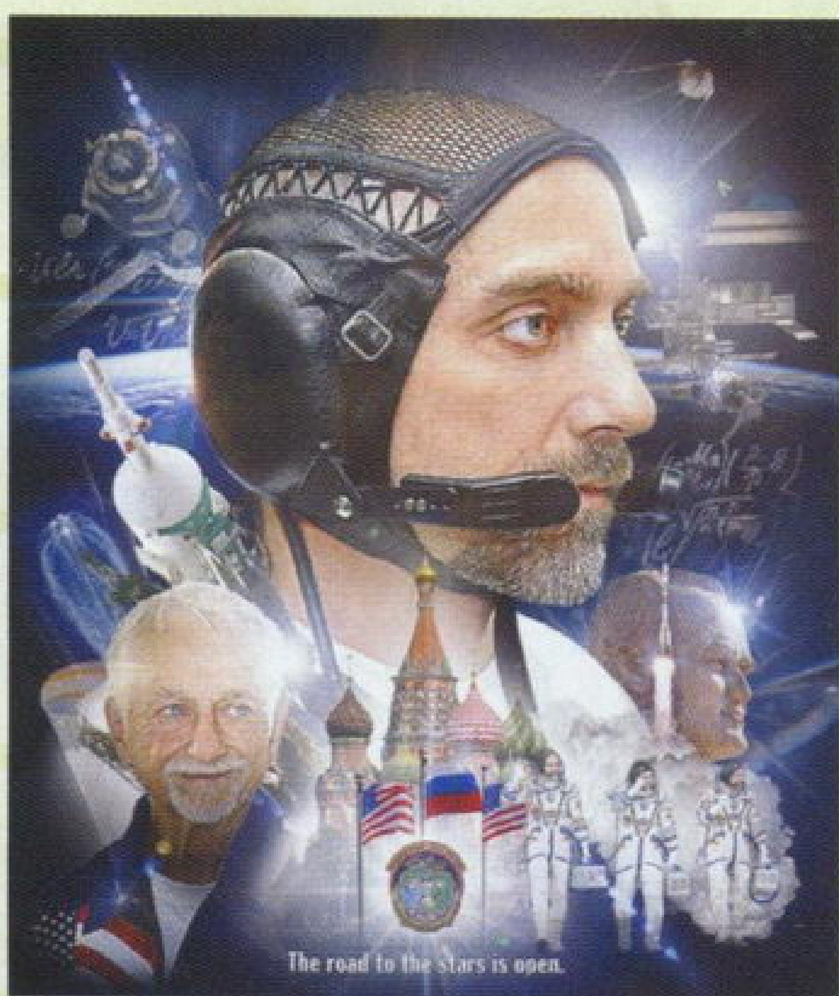
▲（设计图）加里奥特成为首位飞向太空的游戏设计师。

2008 年 10 月 23 日，联盟 TMA-13 宇宙飞船返回地球，这段路途堪称人类最危险，最富有挑战性的归家之旅，返回舱的下落时速会在短短 8 分钟内达到 17,500 英里，随之带来的剧烈超重现象，将是对宇航员身心状况的严峻考验。47 岁的理查 · 加里奥特相信自己可以承受这一切，8 岁时，他被诊断为严重近视，无法追随父亲的足迹，成为一名美国宇航员。即使在游戏产业功成名就，也很少有人相信他能够一圆自己的太空梦，但是，加里奥特做到了。在首个飞向太空的游戏设计师以及首对父子先后登上国际空间站的荣誉背后，你会被另一幕所深深打动：加里奥特缓缓走出舱门，与父亲欧文 · 加里奥特紧紧拥抱在一起，这是勇气、相信和坚忍不拔汇聚的力量。

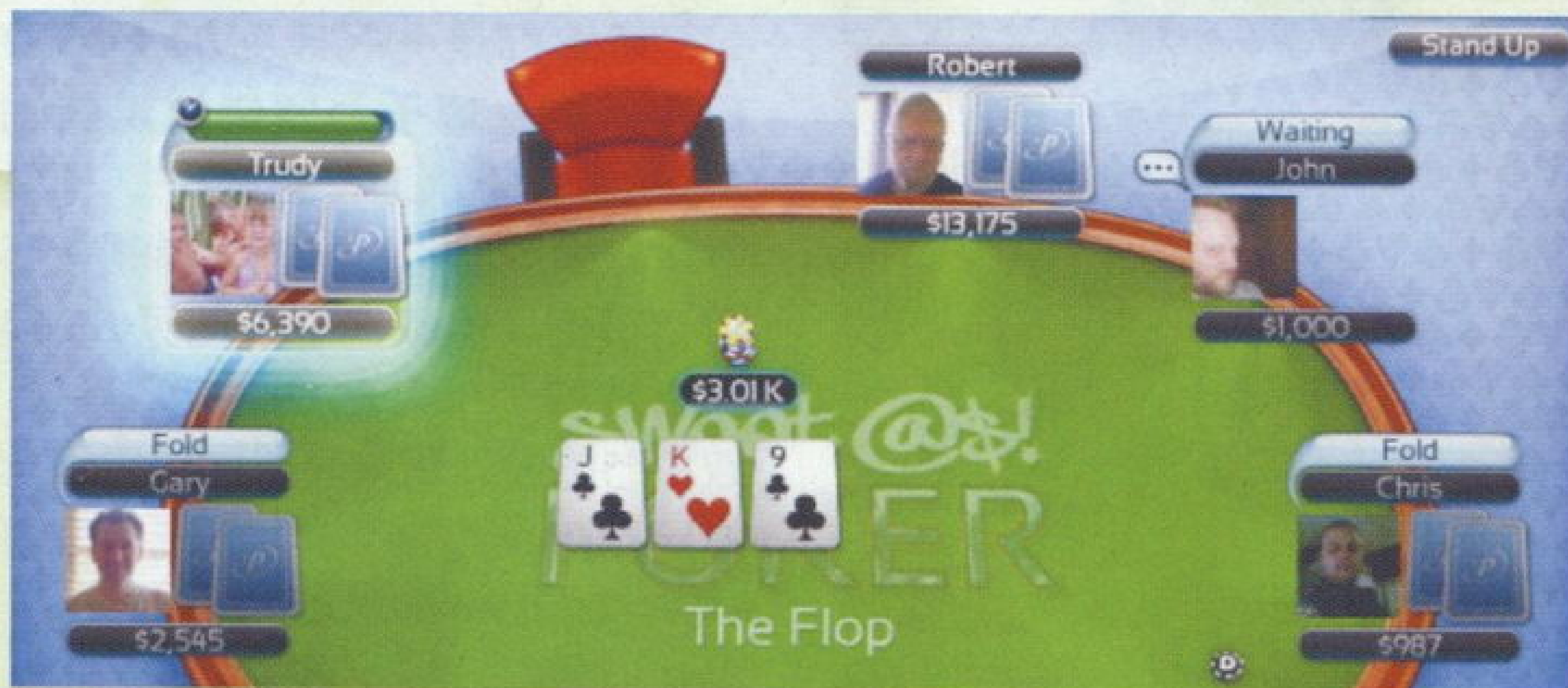
然而，故事到这里并未迎来一个皆大欢喜的结局，在过去的两年间，落地之后的加里奥特始终无法摆脱"超重状态"，随着纪录电影《理查 · 加里奥特：肩负使命》（Richard Garriott：Man on a Mission）的公映，将他的个人声望推上了顶峰。与此同时，他的网络游戏事业却折戟沉沙，并深陷与前雇主的官司漩涡中，甚至有媒体揣测他会逐渐淡出游戏业。在掌声和非议之间，加里奥特做出了出人意料的选择，就像当年义无反顾的扛起网络游戏的旗帜，已到知天命之年的加里奥特又大胆投身于一个全新的游戏领域。不管接下来的故事是成功还是失败，加里奥特坦诚面对自己的内心，执著追求坚信的事业，并赋予它们价值和意义——或许这才更接近于蓬勃发展的游戏产业的内核。

《理查 · 加里奥特：肩负使命》记录了他从前期筹备、适应性训练再到升空、返航的全过程，这部电影在洛杉矶派拉蒙剧场举办了隆重的首映式，现场观众纷纷起立，报之以经久不息的掌声。影片中，加里奥特经受了离心机、水下重力实验室的严酷磨炼，在黑海水下实施救援演习，以及在国际空间站利用无线电与地球上的天文爱好者交流，并成功修复了空间站的马桶。"在如此高的地方俯瞰那颗美丽的蓝色星球，一切恍如梦境，从那一刻开始，我的人生就被改变了。"谈及自己的太空之旅，至今加里奥特都难掩激动之情，正因为如此，他坦言自己常会习惯性的仰望星空，"我总在想，为什么不能再来一次？"于是，他建立了一家名为空间冒险旅行的公司，联手维真集团主席理查德 · 布兰森麾下的维真银河（Virgin Galatic），共同研发民用航天器，希望在不久的将来提供私人亚轨道的旅行服务。

加里奥特走出返回舱，向人们挥手致意的标志性照片，被各大媒体竞相转载刊登，而另一幅引人注目的照片，却令他感到尴尬不已。由其担任执行制作人，历时 6 年之久开发的革命性网游大作《Tabula Rasa》，最终降价到 1 美元依旧乏人问津，照片中数百张游戏拷贝被扔进了垃圾堆。这款作品耗费了 NCSoft 近 1000 亿韩元的投资，而回报仅有区区 60 亿韩元，成为公司历史上最惨痛的商业失败，2009 年 2 月《Tabula Rasa》全面停服。在开发过程中，加里奥特付出了大量心血，并进行了若干大刀阔斧的革新，但是作为一款角色扮演游戏，融入过多的动作射击元素并不讨巧，而诸多恼人的 Bug 直接宣判了游戏的死刑。在返回地球一个月后，加里奥特收到了 NCSoft 北美区主席 Chris Chung 的最后通牒，希望他主动向公司提交辞呈。



▲《理查 · 加里奥特：肩负使命》电影海报。



▲ Fackbook 游戏《PortCasino》的截图。

《Tabula Rasa》惨遭滑铁卢，外界开始质疑加里奥特是否失去了对网络游戏的点金之手，在完成了一次人类探索太空的壮举后，加里奥特的游戏开发生涯却陷入了困局。无论如何，执著于太空之旅，失去应有的专注，势必会影响他的本职工作，但他仍然相信自己足以应付"两线作战"，履行完与 NCSoft 到 2010 年结束的工作合同。此外，长时间远离公司和开发团队亦是职场大忌，当他在哈萨克斯坦的宇航中心进行适应性训练时，忽视了对团队内部动向的影响和控制，缺少同 NCSoft 韩方高层的有效沟通，当主力作品败走麦城，又多次与管理层意见相左，加里奥特的出局也就变得不可避免。就像当年与 EA 高层交恶而出走，加里奥特这一代老游戏人，大都拥有不妥协的个性和强烈的自主意识，他们的创意和执行力首屈一指，但对自身职业生涯的宏观管理却漫不经心，缺乏应对复杂人事斗争的经验和手段。

Chris Chung 之所以勒令加里奥特主动辞职，是因为根据公司规定，自动离职的员工将终止期权待遇，NCSoft 会以当时的市场价格"赎回"该员工持有的股票，而被解雇的员工则不受此规定限制。精明的 NCSoft 迫使加里奥特卖掉了手中的公司股票，由于当时正值席卷全球的金融风暴，这笔股票的价值大幅缩水，加里奥特表示自己因此损失了数千万美元。2009 年 5 月，他向美国德州联邦地方法院提起诉讼，控告前雇主 NCSoft 侵权和欺诈，并以此索赔 2400 万美元。经过双方数轮交锋，今年 8 月，法庭将对本案作出最后裁决。据美国媒体报道，两方目前正就达成和解协议进行私下接触，加里奥特暗示说："或许在法庭判决前，我们就可以找到解决办法。"

现在，加里奥特可以更坦然地看待这场不期而遇的官司，"整个事件并不复杂，我失去了 NCSoft 的支持，但并不会为此感到憎恨。我相信他们依然可以创造出优秀的游戏，公司里有一群真正出色的开发者。我们面对的只是一个特定的问题：如何履行我的雇佣合同？我认为他们在这方面犯了明显的错误，这就是这起诉讼的起因。"不管这场官司的最终结果如何，加里奥特都要做出一个更为复杂和重要的抉择——自己的职业生涯将何去何从？在外界看来，太空之旅更像是他的完美谢幕演出，当年那个意气风发，缔造"《创世纪》系列"辉煌的毛头小子，已经成为游戏产业这所大房间中最老的家伙。即将年过半百的加里奥特，似乎很难再取得超越性的成绩。

早在初中时代，就凭借自制游戏销售获得百万美元进帐的加里奥特，目前的个人资产达到数千万美元。先后在两个截然不同的领域取得登峰造极的成绩，使他的个人声望再创新高，他应该没有足够的理由和必要再去证明自己，然而，加里奥特却选择了二次创业，重返游戏开发第一线。他的老朋友，同为游戏大师的席德 · 梅尔对这一决定并不感到意外，"无论多么成功，他总能找到继续前进的动力。" 2009 年 9 月，加里奥特和三位老同事在德州奥斯丁

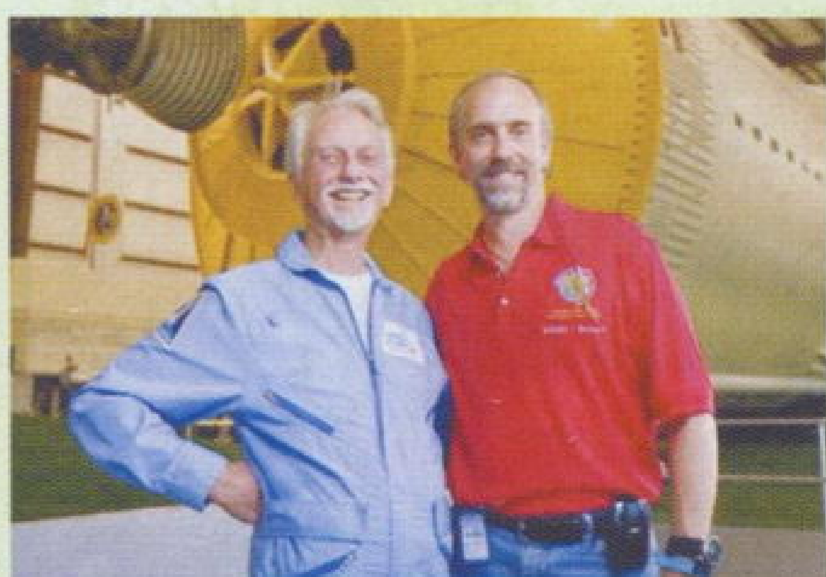


▲ Portalarium 的四位创始人合影（左二加里奥特）。

本栏目文章仅代表作者个人观点

共同创建了Portalarium公司，专为诸如Facebook、Myspace等网络社交平台，以及iphone、android等移动平台和网络浏览器开发游戏。"我创建了Origin，然后把它卖给了EA，我的第二家游戏公司Destination Games，最终被NCSoft收购，现在我已经准备好开启一段新的旅程。当年Origin的宣传语是"我们创造世界（We create worlds），而如今Portalarium则希望搭建一扇门，连接现实和我们渴望为玩家搭建的奇妙世界！"

新公司的名称Portalarium别有一番深意，寄寓了加里奥特把握游戏业未来趋势的期望。"Portal"是入口的意思，尤指风格宏伟的大门，此外还有门户网站的意思，它的功能是引导用户进入互联网，提供搜索引擎，丰富的被归类信息以及链接服务。而"-arium"则是拉丁语，指将某种事物或某个地方联系在一起，因此加里奥特将"Portalarium"定义为：这是一种分享各类社交关系的在线生态系统，通过无缝接入的入口，连接无尽的游戏体验。"我们相信自己可以在社交游戏领域做一些与众不同的事情，抓住网络游戏发展新一轮的黄金机遇。事实上，大量资金已经涌入这里，相比10多年前，我们说服EA高层相信《网络创世纪》会取得成功，现在创业要容易得多。"



▲加里奥特父子在联盟TMA-13宇宙飞船前合影。

在加里奥特看来，家用主机是当前游戏业的中流砥柱，而社交游戏则是未来的"人气、智慧和资本"的聚集地。早期社交游戏的成功，很大程度上得益于专注，聚焦加深玩家联系的目标，实现多人同乐，但在游戏的其他属性方面却长期裹足不前，比如图像简陋，界面粗糙，简单的游戏体验缺乏持久的魅力，造成这种状况的原因是，很多社交游戏的开发者没有创作传统游戏的经历。"Portalarium的作品将是免费的，然后我们会借助各种方式鼓励玩家消费（微交易模式），至关重要的一点是，我们将提供媲美那些商业作品图像效果的游戏体验，目前太多的社交游戏都是基于Java或Flash技术，我认为这是一个很大的弊端，而我们的游戏将拥有一个精良的引擎。"

PortCasino是Portalarium在Facebook上小试牛刀的首款作品，拥有相当不错的画面，甚至一些高级视觉效果，而即将推出的CenterPort则是他们真正的野心之作，这是一个类似《第二人生》的全球性开放社区。作为Facebook、Myspace、Hi5等社交站点的程序插件，具有目前社交游戏最好的画面，玩家可以自定义形象，购买服装，私人用品，房屋，和朋友们进行各种迷你游戏，探寻整个世界，完成种类丰富的任务，其中的广告任务，还可以让玩家获得游戏的信用点数。值得一提的是，这款游戏将支持第三方作品，意图成为社交游戏的"中央节点"。加里奥特解释说："我们的理念很简单，当玩家在网上发现一个有趣的游戏，会分享给其他朋友，你可以免费下载，不需要去零售商店，也不用等待漫长的下载时间，或阅读繁琐的说明书或教学任务，只要坐下来，和朋友们一起玩就好了。"



▲加里奥特在国际空间站（左）。

加里奥特强调Portalarium公司的宗旨是"努力向善"，每年会根据公司的经营状况，向慈善基金会捐赠一定比例的收入……当年，加里奥特义无反顾的投身于尚处在襁褓期的游戏业，挖到了第一桶金，而在网络游戏产业前景混沌不明时，他又快人一步，全力以赴打造《网络创世纪》，最终开创了网络游戏势不可挡的流行风潮。如今，在社交游戏悄然兴起之际，他又再一次踏上了创业的征途，正如人类探索太空付出的种种努力，并不该以成败论英雄，真正的价值就体现在坚忍不拔的追求本身之中。说到底，游戏产业真正匮乏的从来不是技术、人才或是创意，而是勇气和信念，加里奥特表示："我很高兴自己的勇气从未消弭，这可能是与生俱来的，或许也有后天养成的因素，但重点是，当你设立了一个为之奋斗的目标，并不是因为在别人眼中它是正确或伟大的，而是出于你自己的思考和心声。"

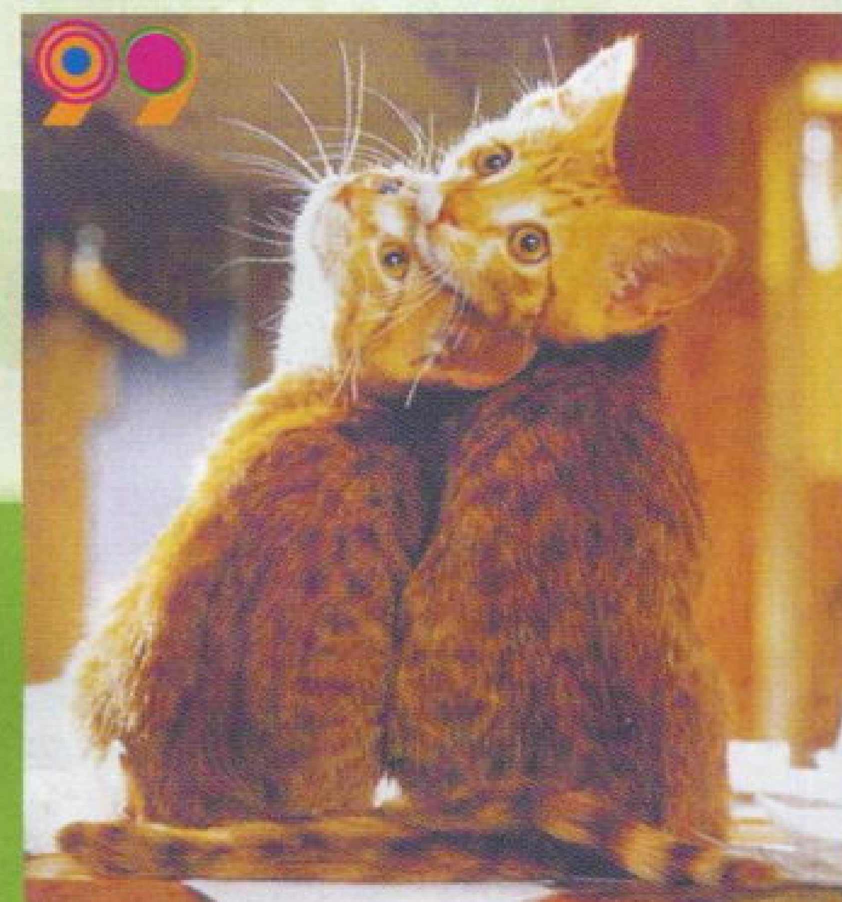


▲加里奥特携女友Laetitia出席美国互动艺术与科学学院年度颁奖盛会。

文 Delphi

爱"屋"及"乌"

一个玩家女友的自白



自从他去年以Wii当生日礼物送我之后，我便开始玩起了自以为很有趣的小游戏，而且还玩得不亦乐乎。又从今年他生日我用橡皮泥捏了PS3、X360的手柄和PSP送给他后。我决定，在我们这四个年头的末尾开始陪他打游戏到永远。不知这样说是否显得有些大话，但应该就是在进入《现代战争2》的那瞬间起，这样的决定才算是真的开始。

估计是我这样手眼协调能力极差的初玩者把他搞得极为无奈，他在旁边一边指导一边摇着头说："你自己随便打吧！"不得不承认，我到现在依然是那种打不到敌人，转不过来方向，反应不上来跳、跑、开枪的按键分别是哪一个的零级别玩者，尽管这样我仍在努力。

第一年，认识了他和他的PS2；第二个年头认识了PSP；紧接着第三年中Wii的出现，再接着X360又闯进我们的世界；奔到了第四年，终于迎来了那个他梦了很久的、甚至让我觉得比我都重要的PS3。以前总是会恨一下，我想我在他心中恐怕只占了百分之二十五，我总觉得我和一堆所谓的"第三者"比还处在下风，努力爬呀都爬不到上风。再后来，经过我对我的那些"假想敌"和他的平静观察，鉴于我还是处在下风，于是树立向上风前进的决心，我现在唯一能做的便是爱屋及乌，这就应了我最开始的那个决定。

常常在视频里看见女友摔、扔男友的游戏机手柄的镜头，要不然就是在论坛上撞见类似于"我男友总是爱打游戏不陪我"的帖子，瞬间想起来的便是原来有这么多人跟我一样是悲剧的。这时下一个念头便是：当他一个人乐时，为何不加入他，两人一起乐，何乐而不为之呢！这就又应了我最开始的那个决定。

感情这东西来之不易，它是本着双方在一起的美好度来衡量的。特定的时间，说碰见就碰见的人，再有着地利的基础，但如果我们人不和，那不就浪费了原有的好条件。在一起快五年了，楼上楼下的，除了上大学较远的分离，至少算是撑下来了。每个寒暑假，因冷、热没地方去时，宅在一起游戏的欢乐也就成了美好。

他和我不同，我可以经常和闺蜜逛街，吃小吃。他不会做这些事，除了偶尔的陪我去吃小吃外，他的爱好便是对着那显示屏打游戏。陪他打游戏时才懂得了他单纯的快乐，因为他会嘲笑我的烂水平，他会看着我走不过去时着急的傻样子，那时他也许只有百分之十的心在游戏上，其余都在我身上。我猜这也许是我游戏的另一大乐趣和满足吧。不可否认，这种看起来很枯燥的生活中其实充满了幸福。

我相信游戏是有灵性的，游戏带来的那些美好是可靠的，不怕丢，因为丢了可以再找。两个人一起坐在显示屏前，每人握着一个手柄的时候，会觉得宅都宅出了力量。很多无形的压力会压的我们喘不过气来，但在游戏面前，它都是芝麻绿豆那么小，游戏不过是给了你释放的机会。

只是希望在打游戏时他是轻松的，因为我知道给他的轻松他会在不经意中记得，一直记得，记得有我在他的身边。他心里的那些小小的感激最后化作的便是我所需要的爱。

文 豆苗

PS：杂志我从他那接触的比较晚，再去翻我人生中第一本《游戏机实用技术》时，就看见了那些几乎一天听两三遍的小编的昵称。现在再加上有了"围脖"，就更是隔三差五地让我看小编们上传的照片，我作为一个后起之秀，只能先游览属于你们过去的种种。下个月是我生日，去年生日那天，他带我去看了我最喜欢的那个乐队的表演和买了Wii给我。今年生日，因为他腿受伤，我们可能哪也去不了了。我想告诉他，生日和你在一起打游戏就好，有你就好。

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫

夏天又到了，这是释放自我的季节。我们曾经有足够的精力去接触大自然，我们也曾经有充分的时间去享受慵懒的假期，只要我们愿意，甚至可以躺在家中地板上睡上整个下午都无所谓……如此惬意的夏天即便已是过去式，请不必遗憾，珍惜眼前的时光，总有一天它们会成为我们未来的财富。



东瀛采风

跟着《Love Plus+》看日本

252期《Love Plus+》的前线中给大家介绍过体现日本各都道府县地方特色的扭蛋人偶，这期的"邪魔院"就顺着这些生动可爱人偶，继续聊聊我们所不知道的日本文化。

北海道 阿伊努人



阿伊努人(アイヌ)是生活在日本以及俄罗斯的北方原住民，历史上他们的生活圈曾经遍及北海道以及本州东北部。而如今，大部分阿伊努人都已经融入了日本当地人的生活，他们的民居以及民族服装则成为北海道独特的文化风景。大家耳熟能详的《侍魂》系列"中，娜可露露和莉姆露露这对姐妹便是阿伊努人。

青森县 苹果



青森县是日本的农业大县，这里出产的水果美名远扬，其中最著名的就当属原产于青森县藤崎町(ふじさきまち)的富士苹果。果肉紧密、口感甜美的富士苹果是美国的蛇果与国光苹果的杂交品种，它不仅在日本国内颇受欢迎，在海外也一直有着极高的人气。中国每年苹果总产量的近一半，几乎都是富士苹果。

秋田县 切蒲英



盛产大米，切蒲英(きりたんぽ)便是将煮熟的米饭包在杉木棒上烘烤的一种风土料理。切蒲英还有类似火锅的吃法：只要把烤好的切蒲英加入土鸡熬成的高汤，配以牛蒡、鸡肉、金针菇等食材即可。尤其在冬季，秋田县家家户户几乎都会做一道切蒲英，既美味又暖身。

茨城县 纳豆



纳豆是日本常见的传统发酵食品，由黄豆通过纳豆菌(枯草杆菌)发酵制成，具有极强的黏性。虽然纳豆味道奇"臭"，但富含维生素K、提高蛋白质的消化吸收率，更重要的是发酵过程产生了多种生理活性物质，具有溶解体内纤维蛋白及其他调节生理机能的保健作用。茨城县是日本纳豆产量最高的县，这里的天狗纳豆是闻名全国的土特产。

群马县 卷心菜



群马县位于关东地区，县内多为山地，夏秋季盛产卷心菜(キャベツ)。经常吃日本料理的人应该知道，日本人对卷心菜情有独钟。他们既可以把卷心菜制作成沙拉或者就着猪排饭生吃，也可以放进火锅中煮着吃，炒面或者烤肉也少不了卷心菜，日本人甚至还会将卷心菜与白菜放到一起腌制。

福井县 越前蟹



越前蟹为日本海蟹中的最高级、最美味的蟹，产于福井县的越前岬，历史上曾是献给天皇的供品。越前蟹的外观特点是腿长个头大，蟹身有黑亮的斑点。由于无法人工养殖且生长周期较长，所以越前蟹的数量非常有限，价值极高。为了保证产量，福井县府规定渔民只有在每年的11月到第二年的3月之间才能进行捕捞。

德岛县 阿波舞



阿波舞(阿波踊り)是日本夏季传统盆舞的一种，发源地为德岛县境内(古代阿波国)，至今已有400年的历史。阿波舞通常有数十人组成连，以连为单位在街上跳舞，男女各自的方阵在前方踏着拍子跳舞，伴奏的人则在后方跟随。乐器基本有三味线、太鼓、钲鼓及横笛等。每年8月12～15日这4天都会有100万以上的观众前往德岛县观赏阿波舞盛典。

大阪府 章鱼烧



章鱼烧是我们再熟悉不过的日本料理，它源于关西，以大阪府的章鱼烧最为著名。这种在生面团里加入章鱼脚烤成的团子可以用牙签或者筷子蘸酱吃，也能用竹串将三颗串在一起裹上海苔吃。为了随时随地都能尝到章鱼烧，日本人发明了章鱼烧专用的铁板以及自动烧烤机，即便是从不下厨的人也能足不出户地做出口味纯正的章鱼烧。

谐音的笑话



说到语言游戏，我们会联想到绕口令和顺口溜，通过发音相似的规则可以发生很多有趣的事情。而在日语中，同样有故意利用谐音玩语言游戏的表演，比如下面要为大家这种的这种——"駄洒落(だじゃれ)"。准确地说，"駄洒落"属于耍嘴皮子的滑稽笑话，除了谐音还得讲究节奏感，取材也必须接近生活。



■駄洒落100连发。(源自《.hack//Link》)

1. このオケ借りていい？オッケ！
【水桶可以借一下吗？OK！】

2. 猫(ねこ)が寝込(ねこ)んだ！
【猫睡着了！】

3. スキーが好(す)きです！
【我喜欢滑雪！】

4. 睡魔(すいま)に負けてすいません！
【没能战胜睡魔很抱歉！】

5. 総統(そうとう)も相当(そうとう)ですな！
【总统了不起！】

6. ロシアの殺し屋(ころしや)は恐ろしや！
【俄罗斯的杀手好可怕！】

7. そのステッキ、素敵(すてき)です！
【这根手杖真漂亮！】

8. 塩(しお)がなくてしょうがない！
【没有盐实在没办法！】

9. 布団(ふとん)が吹っ飛ん(ふっとん)だ！
【被子被吹走了！】

10. アルミ缶(かん)の上にある蜜柑(みかん)！
【铝罐上的橘子！】

读编往来

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.cn



插画：木仙&阳光成员 西达



UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★有一些读者询问，曾与 UCG 合作的 levelup.cn（游戏城寨）网站何时重新开放。我们已得到官方消息的确认，该网站的恢复工作已终止，网站不再开放。今后《游戏机实用技术》及其相关杂志的上市消息都将通过 ucg.cn 来发布，请各位读者留意。

★本期杂志虽然是 E3 特刊，但世界杯依然是无法回避的话题。自从世界杯进入到淘汰赛阶段后，大家加班更有动力了。平时加班到 9 点半，正好回家看 10 点的球。如果加班到 12 点以后，回家洗个澡再小憩一下，就能看 2 点半的球啦！由此带来的后遗症就是越多越多的人养成了中午睡觉的好习惯，"中午不睡，下午崩溃"已经成为众编全体通过的共识。

★本届世界杯虽然没有 2002 年世界杯那么杯具，但也已经够杯具的了：法国、意大利小组赛就回了家，德国、英格兰、阿根廷被分到同一半区，乌拉圭、加纳将争夺 4 强席位……众编在赛前的预测基本落空，因此现在大家已经不再对世界杯的未赛场次发表任何意见了，曾经火爆的买足彩的行为也基本停止。

★放假之后，大家忙得只剩下玩游戏的时间了，因此来信数量有减少的趋势。不过正因为来信数量减少，所以使得中奖几率增加，获得小编明信片的几率更是接近 100%！大家可要把握机会啊，两个月假期也就是三四期杂志，眼一睁一闭就没喽。另外再次友情提醒，看中互动信箱的奖品的读者请在信中直接注明自己需要哪个机种的周边，我们会力所能及地为大家进行奖品调整。

★在本期"读编往来"前言的最后，我们要给大家透露一个好消息：今年我们同样会开展"TGS 梦想之旅"活动！如果你想成为和众小编一起东渡扶桑、参加东京游戏展的幸运儿，就一定不要错过我们的下期杂志！



Email trueliujinglong：刚买了半年双 65NM 港版 X360，前几天用 U 盘进行了春季更新后就关机了，今天再开机光驱托盘就弹不出来了，绿灯一直闪，可画面一直显示开启中，拨动齿轮拉出托盘又回不去了，只能用手塞回去，看来主机不认光驱了。回想从 2000 年以来，自己的每台主机都坏过：PS 的手柄和主板上的芯片、DC 的芯片、PS2 的手柄和主机连接硬盘的电藕、PSP 的摇杆，再加上现在 X360 的光驱，以上这些都坏过，作为一个极其爱惜主机、不常玩游戏的玩家，看来我真的很"幸运"！

拿我个人的亲身经历来说，有台 X360 就是买了整整 2 年都没有开机过，第一次开机玩了不到半小时就一红了。不常玩游戏不代表机器就不会受损，空气中的灰尘、湿度、温度同样会影响到机器内部的零件，所以可以的话还是多让爱机运转起来吧。

武汉 陈自幼：中国人里的奸商真是无所不在。前阵子优衣库出的一系列《潜龙谍影》T 恤在国内引起轰动，作为 MGS 的真饭，我本想悉数购入，不过由于各种原因错过了两款。最近上网一查才发现，那款背后是 SNAKE 像的 T 恤在网上已经炒到了恐怖的价格，实在是无语了。对于这种地地道道的投机行为，我决定无视之！希望优衣库能够迅速补货，让这批奸商亏得血本无归！

据我调查，编辑部里有这件 T 恤的人还真不多。这算是市场经济的一种表现吧！（笑）我们推出的《PS2 专辑》、《X360 专辑》等等都在网上被炒到过极高的价格，老编有时还说："要不咱们自己加印几千本卖掉算了。"当然大家都知道这是开玩笑，如果当真加印的话，这价格一下子就下来了。这里给大家说一个故事。1961 年 9 月，联合国秘书长哈马舍尔德因飞机失事在赞比亚境内遇难。一年后的 10 月 23 日，美国邮政局发行了一套纪念他的邮票。结果在印刷的时候，有两个全张出现了印刷错误，当工作人员发现的时候，这种错票已经流入了市场，引发集邮爱好者的抢购。按照惯例，这种错票肯定会被炒到一个极高的价格。结果美国邮政局采取了一种极端做法：加印 40 万枚这种错票！此举有效地抑制了这种投机行为。

本期读者语录 广州 Lucica：得知奈落要试达芬奇睡眠法，赶快写信来现身说法。我个人试过这个方法，结果整个人都处于一种奇怪的状态，没有困意，但身体反应明显下降，然后拉肚子。总之不要尝试。（奈落回复：看来只有达芬奇这般神人才适合此种睡眠法，我等凡人还是老老实实钻被窝儿吧……）

杭州 张琪聆：自从看过UCG光盘里的《狙击手 幽灵战士》的影像之后，我和我班上的几个打枪游戏爱好者都不禁对其充满期待。算算时间，《狙击手 幽灵战士》的上市时间应该正是制作E3那期杂志的时候，希望各编不要光顾着搞E3，也不要忘了这个好游戏啊！

《狙击手 幽灵战士》已于美国上市，不过该作很"杯具"地是锁区游戏，因此普通玩家是与之无缘了。本作有PC版，这个倒是不锁区，但从目前的情况来看，游戏的素质很有问题。这也解释了人们对本作的售价比同类游戏便宜的疑问，只是和大家的期待实在是差距过大啊！

本期名场面

化悲痛为力量

九兵卫是意大利的粉丝，在意大利出局的当天，他化悲痛为力量，赶稿到凌晨4点，完成了多项群体参与型栏目的建设工作，出色地保证了杂志排版工作的整体进度。第二天早上当大家打开电脑的时候，看到他于凌晨4点留下的工作记录，都不禁为意大利的出局而感到庆幸。

感性发言

几位编辑正在大谈《Love Plus+》时，奈落突然自曝说自己从来没玩过任何一款恋爱游戏。问其原因，他的回答是："如果答应了她，将来有一天对她厌烦了，岂不辜负了她当初的一片心？"

长江后浪推前浪

X360版《怪物猎人 边境 Online》的成就列表公布，PSP版游戏时间破千小时的雷电、九兵卫两人研究半天后得出结论：不难！一旁新来的实习编辑S.K却大摇其头：好难！九兵卫发出质疑，"难道你玩过X360版？多少小时？"S.K羞涩地说道："X360版没玩过，不过PC版倒是玩过3000个小时。"九兵卫和雷电两人当场石化。

前浪死在沙滩上

编辑部组织讨论新型X360的前景，新来的女编辑八重樱张口就是"三红"。纱迦提醒她：双65纳米机器就已经很少三红了，新型肯定更好。八重樱说："我都红了3台机器了，我能不观望一下吗？"此言一出，就连最坚定的软饭都哑口无言了。

Email 无聊的假期：UCG253期的11页，《杀戮地带3》的图下标示：醒目的"2D Game"。难道索尼2D的标示是起"醒目"作用的吗？

"今后所有的3D游戏都会标明2D字样"——这个已被读者评为253期最佳笑话了。



Email 马文杨：喜欢MJ的《We Are the World》已经很久了，这首歌的重新录制版曾用做252期GAMEHALO的ENDING SONG，我认为这是最好的一支ENDING SONG，没有之一！也许是深爱着MJ的缘故和歌曲的感染力吧。希望以后多放这类歌曲，让油炒饭也能感受到游戏和动漫之外的感动。

一转眼，MJ已经离开我们1年了，但我们对他的思念却从未停止过。去年得知他要召开复出演唱会时，我曾一度期待他能将巡演的足迹踏上中国的土地，然而这个希望在2009年6月25日彻底化为了泡影。MJ为这个世界留下了太多宝贵的东西，然而世界回馈他的却是数不尽的绯闻与责难……不小心又说到很沉重的层面去了，不管怎么说，MJ那些感动世界的旋律是会永远铭刻于世界历史上的，今后我们也将继续为读者们带来这种经典的歌曲，敬请期待！

我们也在想是否要用一些更多的流行音乐作为ENDING SONG。请大家继续为我们提出宝贵意见吧！

Email 王波：小编好，我是个潜龙迷，《MGS PW》出来以后非常喜欢，想入正版。港服里边美日版的都有，可是小岛的那句和谐发言一直困扰着我，直到现在还是没有决定买哪个版本。美剧和动漫我都喜欢，虽然深知日版的声优强大，但是很害怕美版的素质会更高，所以一直犹豫不决。我走访了好多相关论坛，但是到目前为止，仍然没有发现美日版的不同，有种被小岛骗了的感觉，这方面只能找你们探讨了。

美日版内容没有太多不同，就是字幕、语音一个英文，一个日文。《MGS》是美国的故事，角色都不是日本人，英语配音更符合角色身分。你看得懂哪种语言就买哪个版本吧。如果看不懂哪个版本都无所谓了呀。

作为一个多年的大家明夫死忠，我强烈恳求您买日版！

作为一个多年的David Hayter死忠，我强烈恳求您买美版！（纯COS……逃～）

汕头 林少忠：六一之前去了一趟广州，回家之际大巴在车站附近的路上转圈配客，我立马抽出小P进行新兵招收训练，果然人品爆发，在车驶离市区前共招了五六十个新兵，其中女兵也不少。且大部分为研发、粮食、医疗的S兵。地铁党、公车党再高，也高不过我长客党啊！

果然还是车程越长的越厉害。

召唤火车党、飞机党、轮船党说说招兵心得。

Email 497856143：我昨天去电玩店，一男子冲进来，"有'荒野大嫖客'？"，"没有"，我想：哪个公司的游戏，rockstar？这么奔放！回家一看，是荒野大镖客，汗！

这个事情原来也曾发生在我大学舍友身上，他冲进电玩店直接就说："老板，给我来一张《荒野大嫖客》！"，只不过那个时候是PS2版的。

读者来信中故意写成"荒野大嫖客"的人也很多……

本期 What's In 流行游戏

繁忙的E3，火热的世界杯，冷清的新作发售表。这三大因素交织，导致编辑部本期流行游戏极度匮乏，只有《Love Plus+》一作上榜。这三人中还有一名酱油客（脆薯条）、一名初学者（奈落目前正在挑战人生中第一款恋爱游戏）。本期的最流行游戏宝座本来应该属于PS3的《纯白相册》，编辑部里已经有好几个人准备拿白金了，只是由于脆薯条的碟还在海上飘啊飘，所以大家也不得不等啊等……

《Love Plus+》

九兵卫、奈落、脆薯条

好想真的去海边啊！

——享受虚拟的热海旅行无法自拔的九兵卫

Email KCB：以前的攻略中出现过一些日文的词汇，比如"合流"、"XX不能"之类的，我觉得还是把这些按照中文的意思和语法翻译比较好。看UCG的中学生应该有很多，不太准确的写法可能会对他们造成影响。

攻略中出现的语言以方便读者理解为首要的出发点，没有必要使用太正式的书面语；不过在这里倒是可以提醒中学读者，不论是网络词汇还是特殊用语，都只能在特定场合使用，学会将它们予以区分也是灵活驾驭语言的技巧之一。

Email 业余解放军：听说UCG众小编也去打真人CS了，不禁想找你们切磋一下。可惜地域所限，我人在上海，不能与你们一同战斗。不知兰州那边的俱乐部怎么样，不过关于上海的俱乐部我可要小小炫耀一下：装备与枪支的多样化使战斗更贴近真实，命中敌人不同部位的分数也不尽相同。在此附上最近戎装一张，望大家有机会来上海时我能带你们去上海的俱乐部激战一番。

感谢你的盛情。不过短时间可能还去不了上海，不然早就去看世博会了。另外，上次我们玩的真人CS其实蛮无聊的，毕竟是不要钱的，那就是不能和专业的比。（PS：邮箱里并没有照片附件……）



本期读者语录

Email ghost：本人高考前一本ucg不落，考了521，奇迹！

（奈落：UCG过了600期之后就可以考虑做此类宣传广告了！）

Email 坠月——星落：昨天陪同学去电子商城买手柄，偶然看到了所谓的"正版"游戏，除了价钱高得离谱外，没什么特别的，不过还是有亮点的！看到这个包装，再看这个名字，我当时就被雷得外焦里嫩啊！两大游戏的究极合体，不过这到底是《最终幻想》还是《最后的神迹》啊?! 我真的摸不到头脑了！照了张照片，请小编们欣赏一下！

PS：这个包装上赫然写着"正版"两个大字，真是很好很强大！



每期一雷



Email 波士顿的KG：当我满心欢喜地看完小编寄语，翻到111页时，突然发现《Love Plus+》的发售日期变成了5月27日……



肇事者：九兵卫

越是喜欢的东西，越容易被其蒙蔽双眼。九兵卫就是这样……

马赛克版晴天

陕西宝鸡 刘云博：虽然我只看了几个月的UCG，但绝对是一铁杆。从几个同学那里看过之后，就被迷住了，从那之后每期必入，还经常去书店淘旧版UCG，至今也收集了不少去年的杂志。虽然自己没有掌机，但是和我们班有小P的同学关系不错，所以经常能玩到小P上的游戏。最近玩了《勇者别嚣张3D》，感觉马赛克的人物很可爱，就动手画了一张马赛克版的晴天。希望晴天一定要看！



杨州 汤剑雄：252期的《我们的冠军梦》很好地回顾了以往的足球作品，也让我回忆起了原来那段快乐的时光。以前几个朋友经常聚到一块儿，一人选一个队打世界杯，看谁走得更远（当然那时我们只玩《WE》），或者单挑。记得PS时代的《WE》二过一太强大，所以都是禁用的。不过大家在一起玩的就是乐趣，经常有匪夷所思的事情发生。比如有一次我用国米，托尔多太神了，任凭对方怎么射门，甚至在一次扑救后于对方补空门的情况下还能转身把球扑出去，靠他我才1：0赢比赛，赛后评分居然有9.5分，这是我看过门将评分中最高的了。

在编校这篇稿子的时候，我也是一度陷入了美好的回忆之中。以前我也没少玩足球游戏，不过都是街机的，比如SNK的《得点王》。当时玩的是法语版，进球之后显示的不是"GOAL"，而是"BUT"，搞得大家一进球就狂喊"但是！"这游戏你夺冠之后是由一位长得酷似许放（前中国足协专职副主席，已故）的国际足联官员为你颁奖，当时感觉特别亲切。

老年人鉴定









校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.31

上期话题：

①暑假里的特殊回忆；
②即将迈入大学的畅想（妄想）。

【话题①】说起来初三刚毕业那年暑假，我入手人生第一台PSP2000。之后通宵了4天没睡觉，把当时我的第一部RPG游戏FF7CC给通了个10周目。后来又加入了汕头掌机联盟，从此为这个小组织增加了一名腐女……

【话题②】我现在作为一个高一生，已经在开始妄想我的大学生活了。我想到离家比较远的地方上学，例如日本。因为这样能更好地开阔眼界，看看这个变革中的世界（笑）。而且说不定也可以学到更多的海外文化和知识。

——Email EVA-ER号机

【话题②】经过12年的努力，我终于考上了一本理想的大学，握着手中的PS3手柄，我不禁想到宿舍中大家一起在宿舍玩Wii的场景（联想的远了），大学同学住在一起，更像家人了，很期待！以后还是要考研，因为我报的化工专业。看看能不能自学日语，游戏剧情看得懂就行了，不过我英语超级烂，高考英语还挂科了……日语和英语会不会难度相当呢，哈哈！

听别人说大学生活充满了诱惑，"四年前我上了大学，四年后大学上了我"等等……这些话总能听人谈起；不怕别人笑我天真，我认为决定命运的始终是自己，谁都会有沉沦的时候，但只要自己不甘堕落，正确的方向总能找到（打书上看的）。毕竟父母花钱供我们上大学不是让我们去荒废人生。

——Email 量产的纯爷们

下期话题：

①你觉得什么游戏最适合降暑？
②打发暑假时间的奇思妙想。

解析8 不管是男生还是女生，大学都是理想中的天堂。并非大学可以学到更多的知识，也并非进入大学就意味着开始新的人生，而是因为抛开枷锁的我们，将第一次迈入自由的天堂。离开父母的照顾、告别老师的牵制，所有人进入大学后想要做的第一件事，几乎都是将自己原本最受压抑的愿望加以释放，游戏也只是其中的一个而已。不过，释放自我并不意味着放纵自我，学会约束自我也是大学生活的必修课，所以畅想（妄想）未来时自己心中也该有本明白账。

本期读者语录 Email lengruohui：要是特刊能送蓝光碟就好了，肯定会在业界掀起一阵波澜的，嘿嘿。实在不行就做成游戏光环吧，蓝光版，里面附赠试玩，定价不超过50元，肯定销量不错。（八重樱：希望总是美好的，现实总是残酷的。）



由于今年的评选过程没有设立网友投票环节，因此，小编们经过评选，7月份的获奖情况已经出来了。

优胜奖： 漫影1000L数位板(价值980元)
获奖者： 羊习习(广州)
作　品：《恶魔战士莉莉丝》

而获得参与奖的8名作者及作品分别如下：

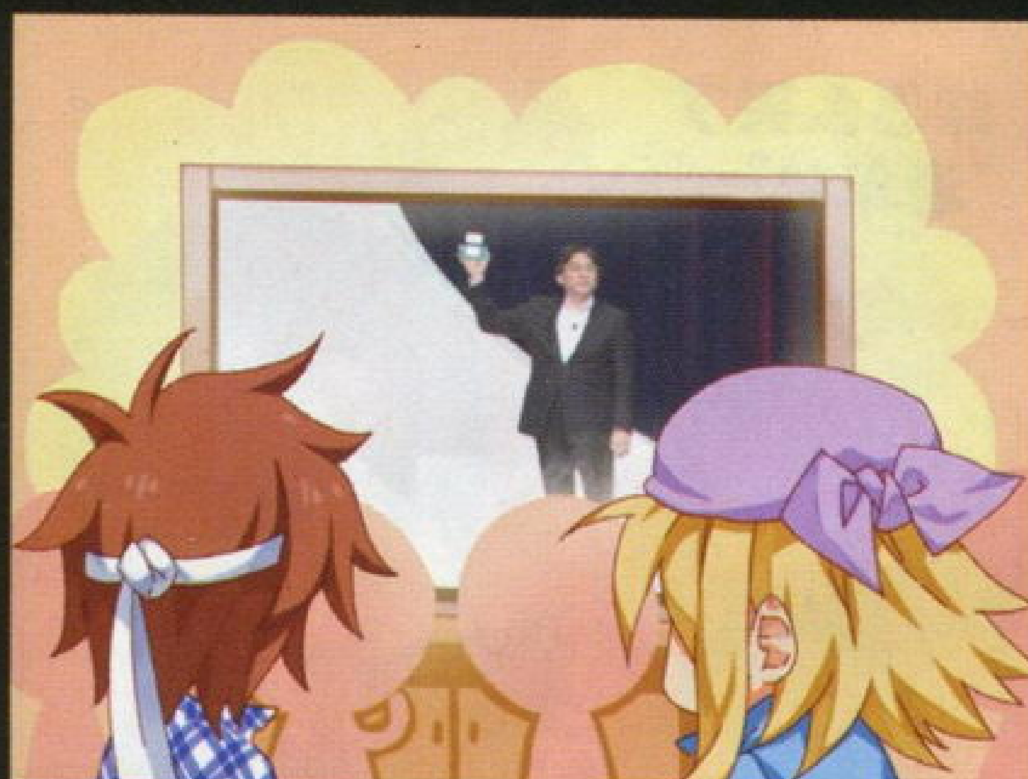
羊习习(广州)	作品：《猎天使魔女》	litlicha(中山)	作品：《EVA全家福》
Guy Wong(广州)	作品：《克劳德》	韦煜(深圳)	作品：《轻音部成员合影》
As109(济南)	作品：《EVA新剧场版：破》	AJD(四会)	作品：《卡伊涅》
高阳(北京)	作品：《星际虫族女王》	陈志远(珠海)	作品：《哈维剑指世界杯》

他们将得到价值30元左右的精美ACG周边书籍。

好了，以上就是我们7月份评选活动的获奖情况。8月份，我们同样会送出漫影1000L数位板作为冠军奖品。不用再等待了，具有2048级压感的数位板等你来拿，赶快拿起你的画笔投稿吧！



生活中的3D







本月阳光成员之星：SWB



大家好，我是阳光学员SWB，一个喜爱游戏的阳光美少年……嗯，扯远了，尽管已经是奔三的人了，我依旧保持了对游戏的喜爱，想对中国游戏业做出贡献(人格担保这句是实话)。因此我决定报名阳光成员计划。

对于我这个略显怪异的名字，大家可以尽情猜测它的由来，当然，猜中没奖。本人对游戏的爱好非常广泛，什么类型的游戏都有喜爱的作品，而且由于涉猎比较广，游戏知识可以说是比较丰富的，但是博而不精，好读书不求甚解，没什么特别擅长的游戏，只是希望能找到志同道合的伙伴，一起为中国的视频游戏产业做出贡献。



SWB最近的作品是两个足球游戏相关的特别企划：《我们的冠军梦》和《足球游戏的明星代言人》。他对足球游戏那是相当有爱，不过除此之外喜欢的游戏类型也多种多样，既参加过好几个项目的斗剧预选赛，又擅长《机战》、《传说》这样的游戏，可谓能文能武。不过一看他简介中的"奔三"字样，不禁吓了一跳：这哪是阳光成员，简直是黄昏成员啊！结果一问——靠，差8年也能叫奔三？

奈落的东瀛见闻

"莫名"的眼泪

在日本，色情产业是合法，也非常发达。不仅走在街边经常能看见租赁XX光盘的小店，普通的便利店更是有一大排18禁杂志，不少人安安静静地立在那里表情和蔼地翻看。一些专门贩卖动画和游戏的大型商店更有专门的18禁区域。有一次我走进了一家大商场里的"18禁区域"……

钻过写着"18禁"的布帘，进入视线的先是2D世界，各种2D美少女动画的和衍生产品摆在那里供人挑选。画面的尺度很大，大到无限接近"极限"。这些画的水平本身也很高，一看就是优秀的画师花费了很多很多心血绘制而成的，各种风格，各种姿势，各种细节的描绘让人叹服。一瞬间，我不由得感慨自己竟活在如此奇妙的星球。再往里走是真人视频的区域，光盘架上摆有很多我们熟悉，并且喜闻乐见的表演艺术家的视频作品。只不过这里的载体都是正版光盘，而且从这块区域来看，蓝光作品似乎已经成为主流。不同类别的作品被分区摆放，墙壁上还有液晶电视在不停地播放片段预览……我注意了一下身边的人，可以说几乎都是男性，但也有情侣。大家没有任何难为情的表情，就和在超市的牙膏香皂区域挑选商品时的神情是一样的。

其间有一位老人，个子非常非常矮小，脚上穿着工厂作业用的胶皮靴和工作服。他在目不转睛地盯着墙上的视频。仔细一看的时候，他竟然在流泪，他的异常举动引来了周围人的注意，大家不明白一位老人为什么会对着这种画面哭泣。这位老人莫名的眼泪还在流，周围的顾客只能尴尬地绕开他。

我至今也不明白他为什么哭。但是我想：无论是此时视频中的女人们、视频中的男人们、在这里挑选"精神娱乐"的顾客、晚上九点还在加班的店员、亦或是画H动漫的画师们，大家都是为了好好活着，为了自己好好活着去做的事有什么值得非议呢？世界越来越发达，人们却在越来越小的夹缝中挣扎，正因如此，某些时候让人不禁流泪。



■即使从背面拍摄这位老人也是失礼的，但我还是不禁留下了一张照片。

本期读者语录

Email 王进：原来gouki和雷电都是《24》小时的爱好者啊，握手握手!!! 和雷电一样，俺看完最后一集也哭了……好失落啊，没有可以看的美剧了。(雷电：没有美剧看的日子真轻松，就像不用做作业了一样……故作镇定ING)

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

1名 本期大奖

超技 Wii 运动套装

一等奖 2名

莱仕达 PS3 无线振动手柄

二等奖 3名

黑角运动时尚包

三等奖 5名

超技 PSP 23 合 1 超值套装

6B 互动信箱礼品名单

奖项	礼品				
大奖	PEGA 四合一摇滚鼓王				
	山东	徐 宜			
一等奖	莱仕达 魔音吉他				
	上海	冯自珍	广州	张 苓	
二等奖	PEGA 首创 Wii 手柄无触点感应双充				
	桂林	陶 媛	北京	王清平	
	北京	吴 京			
三等奖	PEGA 超薄版 PS3 支架				
	长春	田 野	重庆	钱昊天	
	太原	罗宇达	安庆	陶 然	
	深圳	罗亿达			

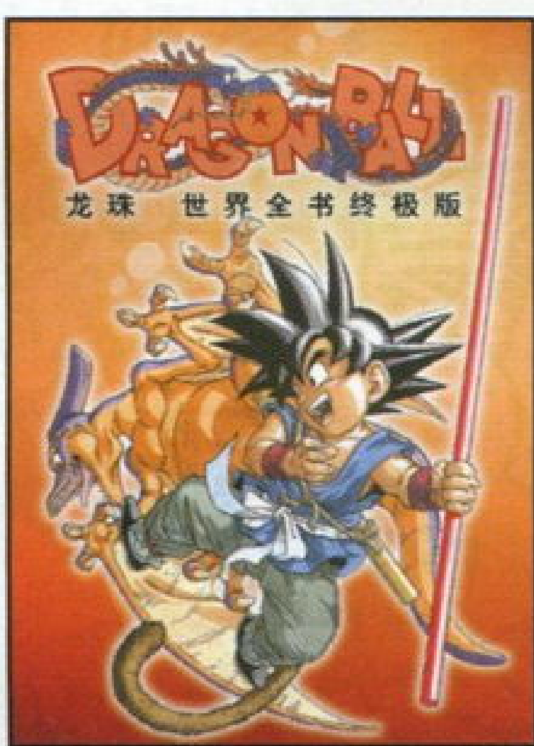


本期问题 如今越来越多的家用机游戏有 PC 版推出，你认为杂志上是否应该加入对家用机游戏 PC 版的介绍？如果你觉得应该的话，那么你觉得应该如何介绍呢？

1 **电子邮件：** ucg@ucg.cn
2 **邮政信件：** 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 **邮编：** 730000

动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：



《龙珠 世界全书终极版》，定价 42 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《美少女模型年鉴 2010》，定价 32 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《雷顿教授谜题绘本》，定价 22 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《iPhone 专辑》第 2、4 辑，定价 28 元 / 辑；《创造二次元角色 萌少女 CG 绘法》，定价 38 元；《爱图 e 族》第 11、17 辑，定价 19.8 元 / 辑；《怪物猎人 3 官方小说》第 1 辑，定价 9.8 元；《战国无双 3 设定资料集》，定价 32 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价 28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1-6 辑，定价 9.8 元 / 辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价 28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价 28 元；《真 · 三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价 22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！ CAPCOM 爆笑漫画合集》,定价 9.8 元；《潜龙谍影官方小说》,定价 24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价 19.8 元；《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价 28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价 16.8 元；《模魂志》第 42 ～ 46 期，定价 15 元 / 期。

邮购地址： 兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游 (ACG) 读者服务部 (收)
邮政编码： 730010 **电 话：** 0931-8663118
Email： acg@vip.163.com

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 14、15 辑、第 22、27 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 40 ～ 43 辑、第 61 ～ 63、65、67 辑、第 75、77、84、87 ～ 90 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 96 ～ 98、105 ～ 113、130 ～ 137 辑，定价 9.8 元。《掌机王 SP》第 103 辑，定价 14.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 11、14 ～ 19、28 ～ 31 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.5》、《PSP 专辑 Vol.6》、《PSP 专辑 Vol.9》定价 28 元。《NDS 宝典》、《NDS 宝典 2》，定价 28.00 元。《PSP 宝典 2》，定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 Vol.4》、《怪物猎人狩猎志 Vol.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.7》定价 12.00 元。《口袋妖怪 2010 完全图鉴 · 终极对战分析》，定价 38.00 元。《卡牌 · 桌游》第 4、5、6 辑，定价 15 元。



邮购地址： 兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码： 730020 **电 话：** 0931-4867606
Email： pgking@263.net

游戏 · 人



《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》36 辑、37 辑，定价 14 元。《游戏光环 DVD》第 1、4 辑，定价 9.8 元；第 9 ～ 11、14 ～ 16、18 辑，定价 12 元；第 20、31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《战神 3》特辑，定价 38 元；《如龙 4》特辑，定价 19.8 元。《游小说》第 7、10、13、19 ～ 22 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36、37 辑，定价 12 元。《Wii 专辑》第 2 辑、第 3 辑，定价 28 元。《Xbox 360 专辑》第 8 辑、第 10 辑，定价 28 元。《PS3 专辑》第 9 辑，定价 36 元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部 (收)
邮政编码： 730020 **电 话：** 0931-8674805
Email： gamers@263.net

游戏机实用技术



目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第 164 ～ 167 期、总第 180 期、总第 184 期、总第 186 期、总第 189 期、总第 190 期、定价 9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 208 ～ 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 216 期，定价 12 元。总第 220 期、总第 225 ～ 227 期、总第 232 期、总第 246 ～ 248 期、总第 250 ～ 253 期，定价 9.8 元。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期，定价 19.6 元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码： 730000 **电 话：** 0931-8668378
Email： ad@ucg.cn

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！



E3期间看了《杀戮地带3》的各种视屏后，忍不住拿出《杀戮地带2》来回味一下，通关后又继续奋战了几夜网战。US服务器上依然能看见许多玩家，32人的大地图比比皆是，而且各个爆满。网战依然爽快，不过电信线路的掉线问题依然没有改变，实在是个悲剧啊……随后无奈转战《COD》，感叹《COD》的操作真的是简单得不得了……

6月24日的大作潮席卷编辑部，我、九兵卫与晴天都买了自己喜欢的游戏，但我们不得不面临同一个问题，那就是等日版游戏实在是太X疼了，24日发售的游戏必须等到30日左右才能拿到，对于我等真饭来说简直就是煎熬啊！好在E3特刊期间比较充实，加上晚上有球看，也缓解了不少郁闷。

最近不知道怎么搞的，有许多人突然问我是不是美式"车枪球"玩家，其实我可是彻彻底底的日式RPG玩家，打枪什么的只是副业、副业而已……不过把自己喜欢的游戏拿出来放在一起时，的确有那么一丝不协调感。例如把《纯白相册》和《杀戮地带2》放一起，其他还有《To Heart2》、《心跳回忆4》和《COD4》、《COD5》放一起……

本期个人签名

7月是属于《纯白相册》的



【网战】《荒野大镖膘》网战继续进行中。虽然多人联网的欢乐度十足，但对战的规则不够严谨，想在乱中取胜必须不择手段……可是这听上去怎么也不像是潇洒磊落的牛仔作风啊！

【E3】今年的E3又落下了帷幕，总觉得留下深刻印象的新作不多，日式游戏更是缺乏惊喜。打心底里希望日本厂商别陷入死胡同，多学习技术、多发挥创意，这样才能跟上市场的脚步，否则只会有越来越多的经典走向消失，这是FANS最不愿意看到的。

【Good Job！】《Love Plus+》的热海旅行做得真是太棒了，从出发前的期待到往返行程的交通，从游览当地景点到用餐与休息，一切的一切都以真实时间串联成为整体，女主角的言行源于生活，交流起来就像邻家女孩般亲切。Konami再次将恋爱游戏的玩法提升到了全新的领域，几乎可以堪称革命性的进化！Good Job！

【旅行】前面说到热海旅行，真实生活中自己也想去感受一下海边合宿的体验。蓝色的海浪、拂面的海风、古朴的木屋还有金色的沙滩，太令人神往了！这才是夏天！

本期个人签名

在等待心爱的游戏漂洋过海中度过六月……



★今年E3展最大的遗憾就是索尼实在不争气，几乎就没有任何惊喜，希望只是藏起了一手而非真的黔驴技穷。从E3后的一些传闻来看，索尼手中应该还掌握了不少日系的大作，TGS也许才是属于它的秀场。

★看到3DS后最大的感想居然是……我想买部3D的手机，期待3D视频通话时代的到来！另外顺便期待一下自制3D视频的普及。

★编辑部所在地与市中心的会展中心距离不到2公里，本来想着无论如何要去看一下车展，可惜展会的最后一天正是上期截稿日，结果钻到豪车里感受一番的计划就这样破灭了。惟一欣慰的是这次车展据说观众人次达55万，就算去了估计主要也是看人头而不是看车。如果55万这个数字属实的话，那大概相当于3个TGS或者12个E3，果然车展才是真正的展会之王啊！

本期个人签名

为什么车展、世界杯、E3全都挤到一块？六月中旬是什么黄道吉日吗？



★个人的历届世界杯观感——1990：善点球者得天下；1994：一人可以兴邦，一人可以丧国；1998：狭路相逢人多者胜；2002：朝里有人好做官；2006：伟大的意大利左后卫；2010（目前）：裁判决定一切。

★光是E3、世界杯就够忙活的了，作为网球迷的我还要加上一个温网。这段时间，还真是累并幸福着。目前E3结束了，世界杯和温网还在继续进行中，支持三星德国、两星阿根廷、五星巴西，还有天王费德勒！

★心仪的iPhone 4已在多国上市，令人始料未及的是一上市就出现黄屏、信号门等质量问题，不禁让我担忧起还未发售的港版来。编辑部的一位非编是标准果粉，早已和我相约要入首发iPhone 4，他义正辞严地告诉我：这些统统都是诬蔑！看着他大义凛然的样子，我不禁也为之气夺。果粉真不愧是万粉之粉，于是乎我也要坚定港版首发的决心！

★我的Live好友里，成就比我多的有7个，除1人为学生外，剩下6人中公务员和富二代各占一半。要想拿到很高的成就需要有足够的游戏时间，而对于已工作的人来说，足够的游戏时间需要有一份好的工作来保证，这样你才能安心抽出大量的游戏时间。接下来不说了，你懂的。

本期个人签名

今年夏天截止到目前，一共只吃了一个西瓜，喝了两碗绿豆汤！



★在快节奏的生活中，大多数人都处在"几点一线"的生活状态当中，不经意之间就会与身边的一些美好擦身而过。音乐、电影、小说这些看似简单的娱乐方式似乎只有在自己感到孤独，或有朋友在身边提醒时才会想起去接触，现在是不是应该去改变一些什么了呢？

☆自己并不是什么"宿命论"者，但是看到身边的好友常常会提到星座云云，因此难免会偶尔关注一下。人与人之间的影响就是这么微妙，就像星座的预言对不同的人都存在各自的心理暗示一样，你或许当下（不）相信，但在现实生活中其实你已经开始期盼某些事情是否会发生。最后无论结果如何，我们都不能否认梦想是美好的，毕竟我们也曾经拥有过……

★不知道自己为什么会突然和大家聊这么"感性"的话题，真不像自己的风格啊，还是换点轻松的事情吧（笑）。写下这段寄语时，自己从官网订购的"特特莉"限定版已经在快递派送的路上，如果赶得上截稿的话就放张图片和大家分享下，各位有爱的同学是不是已经玩上了啊？我也要加油了！

本期个人签名

我拥有的都是侥幸，我失去的都是人生

本期读者语录 江苏南京 徐柯：看过上期"自由谈"后才惊觉，斗剧又要开始了。众小编为何不去报名参加呢？我想编辑中应该有不少高手吧？（纱迦回复：编辑部里的高手不少，而且也曾经低调参加过一两次预选赛，不过比起那些天天泡街机厅的高手来还是有差距的。没办法，术业有专攻啊！）

之前玩的是X360版《龙之世纪》，对于家用机第三人称近身视角和快捷键操作犹如动作RPG的玩法非常不解，对与因继承了《博德之门》的精华而获得的“博德之龙”这个称呼则完全不知所云。因为各种原因，PC版也无心尝试，不过最近终于玩上了PC版《龙之世纪》了，和家用机版有着明显的区别，鼠标键盘操作和只有PC版才可以调到的很远距离的俯视视角才能真正体现游戏战斗系统的精髓。单单可以调节为俯视角这一点，就足以让所有传统的美式RPG玩家感动。如果你到目前为止还未尝试过美式RPG，并且想尝试一下的话，推荐你试试PC版《龙之世纪》。

雷电

本期个人签名

整个人都梦游了。



八重樱

☆写这段话的前一天，德国队4：1大胜英格兰，几个球进得是行云流水，球迷看得也是酣畅淋漓。英国的后防线在年轻的德国队面前几乎是溃不成军，即使没有那个误判，换上新引擎的德国战车也会将胜利带给日耳曼民族！

★同样还是说英德之战，其实我是个伪德国队球迷，只有在世界杯时才会支持他们orz。27号下午赶稿之时，通讯软件突然弹出一条新闻，内容大概就是归总英德两队历史交锋记录，27场比赛中德国队12负5平进34球失47球占下风，当时我就心里一凉啊。等比赛结束后，才听主持人不急不慢地说：“这个统计数据是很不准确的，因为英国的12场胜利中有8场是发生在1994年德国统一之前”……该死的标题党！

☆E3上公布了《恶魔城 绝望的协奏曲》，看完演示影像之后我的确备感绝望。2D《恶魔城》难道就再无新意可搞了吗？这种大杂烩性质的游戏到底有什么存在价值？就为了讨好前作粉丝？反正我是不大愿意买帐。



★前几天中午休息时去公司楼下的西点店买饼干，发现他们新出了一种杏仁薄片饼干名叫“阿尔萨斯方酥”，最近在重温《魔兽争霸》的我不禁哑然失笑，脑内突然幻想出了阿尔萨斯将系着蝴蝶结的饼干塞进我手里时一脸傲娇的表情，实在是太糟糕了……

本期个人签名

一击入魂。

• 近期印象最深刻的影片

我从小就喜欢玩水玩泥巴，喜欢各种动物，过去的理想是成为一名动物学家。不过这种与大自然亲近的感觉已被城市的生活打得七零八落。那天我心血来潮，看了一部蓝光纪录片“日本神秘水花园里山2”（SATOYAMA II），顿时被里面那种人与自然无比的和谐彻底感动了。与《海豚湾》中那些贪婪丑陋的日本人相比，里山的日本居民选择了截然不同的生活之道。每天看着清澈见底的小河流过自己家门，肥大的鲤鱼期盼着你食物的馈赠，屋后还有一望无际的琵琶湖……这样的田园生活就是我梦想的家。

• 血的教训

55元10个PSN游戏，简直是不要钱的馈赠，这是我在淘宝上搜索到的结果。虽然当时我就对这个价格表现怀疑，不过玩游戏的急切心情战胜了理智。游戏是全部顺利下载下来了，不过第二天和胜负师交流后，胜负师给我的结论是：现在淘宝上所有合购PSN游戏几乎都是用黑卡购买的，不然根本不可能有这么低的价格。现在每当我进入PSN游戏，就有一种犯罪的感觉。



ACE飞行员

本期个人签名

E3最期待游戏机车风暴 启示录

［铂］经过了忙碌的E3特刊，我终于找到了难得的空隙，可以回老家一趟。因为种种原因，已经三年没回去了。和老朋友打了个电话，相约喝酒。我说这么几年没见，我的样子比以前胖了，也老了，你可别认不出来，朋友答曰：“我又何尝不是呢？”俩人苦笑，顿觉感慨万千。

［金］家中老旧的电脑桌已变形，于是换了个新的，不过新家具难免有些气味，鼻子敏感的胜嫂说受不了，要买个植物来吸味道。结果她买回来的是一个小仙人球，我说这么小个仙人球有什么用啊？胜嫂振振有辞，卖植物的老板说了，仙人球能吸收甲醛，还能吸收二氧化碳释放氧气，对了对了，放在电脑前还可以防辐射。我说，这仙人球也太可怜了，吸了二氧化碳吸甲醛，吸完甲醛吸辐射，你把它请到咱们家，就不能对它好点儿吗？

［银］从办公室的窗户看着外面没完没了的雨，然后屏保跳出来了，原来自己已经发了十分钟的呆……

［铜］偶然的机会认识了一位奖杯达人，无论是白金数量、奖杯总量、完成率，还有高难度奖杯比率，那都比我强出一截。他为人很有个性，同时又非常低调，更让我吃惊的是这位高手……听不到声音，有很多游戏都没办法玩，游戏的选择面比常人要窄，让我敬佩不已。突然想到一句话，低调是最牛X的炫耀！

胜负师

本期个人签名

择偶两大条件：一是带得出去，二要带得回来！



■濑户内海

暑假就要来了，真是羡慕生活在海边的人啊。自己曾经也在一个黄昏穿上白衬衫和黑裤子来到须磨海滨沙滩，站在一棵枯木旁迎着风，看着夕阳落海，任头发向后飘动。结果吹到头皮发麻，站到脚软也未见半个白衣少女缓缓走来。其间只有一位在堤岸上钓鱼的胡茬大叔不时像看乞丐一样看我一眼……

最近翻看小时候写的文章，笑到不行，一个人在深夜咯咯笑不停。才明白装B原来是从小就养成了。

《1Q84》中文版的翻译质量非常高。之前自己也认为村上春树的东西非林少华先生翻译不可，但看了新版的翻译后觉得有些东西果然是先入为主了，敢于接受新东西非常必要。

比如榴莲我最近就在尝试。生长在北方的自己由于少见多怪，对榴莲一直心存怀疑。没想到来了南方一尝，原来还是很不错的。

人天生都会装老，装嫩却是之后一点点学的。两者的区别就是：装老的人难免连自己也真心相信自己老熟，装嫩则不会。



奈落

本期个人签名

这个世界上，只要能到达的地方就不算远。

本期读者语录

深圳 张琏：看到上期杂志里晴天“小编寄语”里放的那张图，我不禁眼前一亮：这不就是本地东部华侨城里的那座么？没想到小编们竟然忙里偷闲跑到这儿来玩了，真是羡慕啊！（纱迦回复：的确玩得很开心，但接下来就是E3的地狱了。这叫作先赏糖吃，再打板子，换个文雅点儿的词说就是劳逸结合。）

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为 2010.6.29-2011.04.05

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

每年一度的E3盛会不仅是各大软硬件厂商相互比拼的战场，也是全球游戏市场的风向标。本期发售表初次上榜的新面孔，几乎都是叱咤本届E3的人气作品，它们将决定今年下半年业界的发展与走向。不过有句老话说得好，是驴子是马拉出来溜溜才知道，这些大作是否真的货真价实还得等玩家亲自体验后才能下结论，您说是吗？

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年7月					
8日	花与少女的祝福 春风的馈赠	花と乙女に祝福を ～春风の赠り物～	Alchemist	文字冒险	日版
29日	夏日天空的独白	夏空のモノローグ	Idea Factory	文字冒险	日版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年7月					
1日	冬宫II DS	エルミナージュII DS Remix ～双生の女神と运命の大地～	Starfish SD	角色扮演	日版
1日	太鼓之达人DS 妖怪大决战	太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战！！	NBGI	音乐	日版
1日	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	角色扮演	日版
1日	闪电十一人3 世界的挑战	イナズマイレブン3 世界への挑战！！	Level-5	角色扮演	日版
8日	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	模拟经营	日版
15日	金属战斗陀螺 爆神须佐之男袭来	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ袭来！	Hudson	动作	日版
15日	跳跃大搜查 THE GAME 潜入潜水艇	踊る大搜查线 THE GAME 潜水舰に潜入せよ！	NBGI	文字冒险	日版
15日	橡皮擦君 战斗节日	ケシカスくん バトルカスティバル	Konami	动作	日版
15日	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 ～光と影の英雄～	Nintendo	策略角色扮演	日版
22日	妖精之尾 激斗！魔导士决战	TVアニメ フェアリーテイル 激斗！魔导士决战	Hudson	格斗	日版
22日	电车GO 特别篇 昭和山手线	电车でGO！特别编 ～复活！昭和の山手线～	Square Enix	模拟	日版
22日	家庭教师REBORN DS 火焰决战XX	家庭教师ヒットマンREBORN！ DS フレイムランブルXX 超决战！真6吊花	Takara Tomy	动作	日版
29日	重装机兵3	メタルマックス3	角川Games	角色扮演	日版
29日	假面骑士 Ganbaride 战斗卡片大战	假面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大战	NBGI	桌面棋牌	日版
29日	巫术 忘却的遗产	ウィザードリィ ～忘却の遗产～	Genterprise	角色扮演	日版
2010年8月					
5日	俄罗斯方块聚会	テトリスパーティープレミアム	Hudson	益智	日版
5日	光之美少女 化妆收藏	ハートキャッチプリキュア！ おしゃれコレクション	NBGI	益智	日版
5日	战斗之魂 数码启动器	バトルスピリッツ デジタルスターター	NBGI	角色扮演	日版
5日	超恐怖传说 青之章	「超」怖い话DS 青の章	Alchemist	文字冒险	日版
7日	怪物农场2	Monster Rancher 2	Koei Tecmo	动作	日版
19日	变身公主偶像	リルぷりっDS ひめチェン！ アップルピンク	SEGA	文字冒险	日版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
2日	忍者乱太郎 学年谜题对抗战	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル！の段	Russell	益智	日版
9日	海贼王 巨人之战	One Piece: Gigant Battle	NBGI	动作	日版
18日	口袋妖怪 黑・白	ポケットモンスターブラック・モンスターホワイト	Pokemon	角色扮演	日版
30日	强袭魔女2	ストライクウィッチーズ2 いやす・なおす・ぷにぷにする	角川书店	文字冒险	日版
30日	侦探 神宫寺三郎DS 红蝶	探侦 神宫寺三郎DS 赤い蝶	Arc System Works	文字冒险	日版
30日	大神传 小小的太阳	大神传 ～小さき太阳～	Capcom	动作	日版
2010年10月					
26日	星球大战 原力释放II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
2010年12月					
9日	第二国度 漆黑的魔导士	二ノ国 漆黑の魔道士	Level-5	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	超级神笔小子	益智	2010年冬	索尼克 色彩缤纷	动作
2010年内	黄金的太阳 黑暗黎明	角色扮演			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年7月					
1日	华丽一族	华ヤカ哉、我ガ一族	Idea Factory	文字冒险	日版
8日	时间幻想	ジカンデファンタジア	Idea Factory	动作角色扮演	日版
8日	便利店 携带版	ザ・コンビニ ポータブル	Hamster	模拟经营	日版
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姬 バトルマスターズ	Konami	动作	日版
15日	最后的战士	ラストランカー	Capcom	角色扮演	日版
15日	火影忍者 疾风传 羁绊旋风	NARUTO-ナルト- 疾风传 キズナドライブ	NBGI	动作	日版
15日	实况力量职业棒球2010	实况パワフルプロ野球2010	Konami	体育	日版
15日	与Hello Kitty一起 方块破坏123	ハローキティといっしょ！ブロッククラッシュ123！！	Dorasu	益智	日版
15日	桃太郎电铁组队战 友情・努力・胜利之卷	桃太郎电铁タッグマッチ 友情・努力・胜利の卷！	Hudson	桌面棋牌	日版
15日	CLANNAD 在光守护的坡道上 下卷	CLANNAD ークラナドー 光见守る坂道で 下卷	Prototype	文字冒险	日版
22日	诡计×推理 第一季	トリックロジック シーズン1	SCE	文字冒险	日版
22日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	角色扮演	日版
22日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	射击	日版
22日	S.Y.K 新说西游记 携带版	S.Y.K ～新说西游记～ ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
22日	诡计对逻辑 第1季	トリックロジック シーズン1	SCE	文字冒险	日版
29日	NEO・GEO英雄 终极射击	ネオジオヒーローズ ～アルティメット シューティング～	SNK Playmore	射击	日版
29日	GA艺术科 艺术设计班	GA－艺术科アートデザインクラス－ Slapstick WONDER LAND	Russel	文字冒险	日版
29日	恋爱少女与守护之盾 携带版	恋する乙女と守护の盾 Portable	Alchemist	文字冒险	日版
29日	伊苏vs空之轨迹 抉择传奇	イースvs.空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	动作	日版
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク －Project DIVA－ 2nd	SEGA	音乐	日版
29日	第二小说 她的夏天与15分钟的记忆	セカンドノベル ～彼女の夏、15分の记忆～	日本一	文字冒险	日版
2010年8月					
5日	尸骸聚会	コープスパーティー ブラッドカバー リピーティッドフィアー	5pb.	文字冒险	日版
5日	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	角色扮演	日版
12日	家族计划	家族计划	Cyber Front	文字冒险	日版
12日	花归葬	花归葬	Prototype	文字冒险	日版
19日	真・翡翠之雫 绯色的欠片2 携带版	真・翡翠の雫 绯色の欠片2 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	狩猎日记 暖洋洋的猫猫村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	模拟经营	日版
26日	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	樱花樱花	さくらさくら －HARU URARA－	GN Soft	文字冒险	日版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
4日	啪嗒砰3	Patapon 3	SCE	动作	美版
7日	王国之心 梦中诞生	Kingdom Hearts: Birth by Sleep	Square Enix	动作角色扮演	美版
16日	诡计×逻辑 第二季	トリックロジック シーズン2	SCE	文字冒险	日版
16日	蓝色玫瑰 妖精与蓝色眼瞳的战士们	ブルーローゼス ～妖精と青い瞳の战士たち～	日本一	策略角色扮演	日本
22日	黑豹 如龙新章	クロヒョウ 龙が如く新章	SEGA	日版	动作
22日	无头骑士异闻录	デュラララ！！ 3way standoff	ASCII Media Works	动作冒险	日版
22日	胜利赛马2010	ウイニングポスト 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
30日	祝福的铃音 携带版	祝福のカンパネラ Portable	角川书店	文字冒险	日版
30日	轻音 放学后的演唱会	けいおん！ 放课後ライブ！！	SEGA	音乐	日版
30日	龙珠 黑暗对决	ドラゴンボール タッグ バーサス	NBGI	格斗	日版
2010年10月					
1日	EyePet	EyePet	SCE	模拟育成	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
26日	星球大战 原力释放II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
28日	幸运星 陵樱学园 樱藤祭 携带版	らき☆すた 陵樱学园 樱藤祭 Portable	角川书店	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年冬	怪物猎人 携带版 3rd	动作	2010年内	死神在背后	角色扮演
2010年冬	战神 斯巴达之魂	动作	2010年内	英雄传说 零之轨迹	角色扮演
2010年内	纸箱战机	角色扮演			

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年7月					
8日	Wii聚会	Wii Party	Nintendo	益智	日版
15日	大家一起来加油 舞蹈之魂	ウィーチア ダンシングスピリッツ！	NBGI	动作	日版
15日	勇者斗恶龙 怪物战斗之路 胜利	ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー	Square Enix	卡片	日版
22日	影之塔	影の塔	Hudson	动作冒险	日版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
2010年8月					
5日	俄罗斯方块聚会	テトリスパーティープレミアム	Hudson	益智	日版
31日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
31日	银河战士 另一个M	Metroid:Other M	Nintendo	动作射击	美版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作毛线	美版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
2010年10月					
5日	Def Jam饶舌明星	Def Jam Rapstar	Konami	音乐	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	Just Dance 2	Just Dance 2	Ubisoft	音乐	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
26日	星球大战 原力释放II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
2010年11月					
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年内	最后的故事	角色扮演	2010年秋	星之卡比 毛线史诗	平台动作
2010年冬	007黄金眼	主视角射击	2011年内	塞尔达传说 天空之剑	动作冒险
2011年冬	经典米奇	动作	2011年内	马里奥运动合集	体育

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年6月					
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
2010年7月					
1日	苍翼默示录 连续变幻	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
8日	白骑士物语 光与暗的觉醒	白骑士物语 –光と暗の覚醒–	Level–5	角色扮演	日版
15日	剑、魔法与学园 2G	剣と魔法と学园モノ。2G	Acquire	角色扮演	日版
15日	实况力量职业棒球2010	実况パワフルプロ野球2010	Konami	体育	日版
29日	战国BASARA 3	战国BASARA 3	Capcom	动作	日版
29日	超次元游戏 海王星	超次元ゲイム ネプテューヌ	Compile Heart	角色扮演	日版
2010年8月					
19日	异世纪传说R	Another Century' s Episode: R	NBGI	动作	日版
24日	夺命双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作	美版
31日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
2010年9月					
1日	指环王 阿拉贡的冒险	The Lord of the Rings: Aragorn's Quest	Warner Bros.	动作冒险	美版
7日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作毛线	美版
14日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
19日	体育冠军	Sports Champions	SCE	体育	美版
21日	双重世界 II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
22日	胜利赛马2010	ウイニングポスト7 2010	Koei Tecmo	模拟经营	日版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
28日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作	美版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
2010年10月					
1日	格斗 灯光熄灭	The Fight: Lights Out	SCE	动作	美版
1日	Move射击	The Shoot	SCE	动作射击	美版
1日	一起来聚会	Start the Party	SCE	益智	美版
1日	歌星劲舞	SingStar Dance	SCE	音乐	美版
5日	Def Jam饶舌明星	Def Jam Rapstar	Konami	音乐	美版
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
12日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
15日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	澳版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
20日	异灵恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
2010年11月					
2日	GT赛车5	Gran Turismo 5	SCE	竞速	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
18日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	澳版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年9月	无限回廊2	益智	2010年秋	海豹突击队4	主视角射击
2010年秋	横冲直撞 旧金山	动作	2010年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴2	动作
2010年冬	征服	动作射击	2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击
2010年内	最终幻想 X IV	网络角色扮演	2010年内	恶魔城 暗影之王	动作
2011年内	机车风暴 启示录	竞速	2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击
2011年2月	杀戮地带3	主视角射击	2011年2月1日	龙之世纪 II	角色扮演
2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击	2011年春	伊甸之子	音乐
2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击	2011年夏	巫师冒险记	动作
2011年内	入口2	主视角射击	2011年内	无名英雄2	动作
2011年内	狂暴	主视角射击	2011年内	潜龙谍影 崛起	动作

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2010年6月					
29日	奇异之旅	Singularity	Activision Blizzard	主视角射击	美版
29日	九十九夜 II	NINETY–NINE NIGHTS II	Konami	动作	美版
2010年7月					
1日	苍翼默示录 连续变幻	ブレイブルー コンティニュアムシフト	Arc System Works	格斗	日版
6日	除暴战警2	Crackdown 2	Microsoft	动作射击	美版
22日	九十九夜 II	NINETY–NINE NIGHTS II	Konami	动作	日版
29日	秋之回忆 勾指的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	文字冒险	日版
29日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチーズ 白银の翼	Cyberfront	射击	日版
29日	阿加雷斯特战记ZERO 拂晓之战	アガレスト战记ZERO Dawn of War	Compile Heart	角色扮演	日版
2010年8月					
24日	夺命双雄2 伏天	Kane & Lynch 2: Dog Days	Square Enix	动作射击	美版
24日	黑手党 II	Mafia II	2K Games	动作冒险	美版
26日	幻灵镇魂曲	Phantom ファントム オブ インフェルノ	Nitroplus	文字冒险	日版
26日	我的新娘	俺の嫁 ～あなただけの花嫁～	Idea Factory	文字冒险	日版
31日	鹰击长空2	Tom Clancy's HAWX 2	Ubisoft	射击	美版
2010年9月					
7日	R.U.S.E.	R.U.S.E.	Ubisoft	即时战略	美版
10日	蜘蛛侠 破碎次元	Spiderman: Shattered Dimensions	Activision Blizzard	动作毛线	美版
14日	光环 致远星	Halo Reach	Microsoft	主视角射击	美版
14日	植物大战僵尸	Plants vs. Zombies	PopCap	即时战略	美版
14日	前线任务 进化	フロントミッション エボルヴ	Square Enix	动作	日版
21日	双重世界 II	Two Worlds II	SouthPeak Games	角色扮演	美版
21日	无限试驾2	Test Drive Unlimited 2	Atari	竞速	美版
24日	特洛伊无双	Warriors: Legends of Troy	Koei Tecmo	动作	欧版
28日	丧尸围城2	Dead Rising 2	Capcom	动作	美版
28日	吉他英雄 摇滚战士	Guitar Hero: Warriors of Rock	Activision Blizzard	音乐	美版
2010年10月					
5日	NBA 2K11	NBA 2K11	2K Sports	体育	美版
12日	荣誉勋章	Medal of Honor	EA	主视角射击	美版
12日	量子论	Quantum Theory	Koei Tecmo	动作射击	美版
15日	奴役	Enslaved: Odyssey to the West	NBGI	动作冒险	澳版
19日	辐射 新维加斯	Fallout: New Vegas	Bethesda	动作角色扮演	美版
19日	DJ英雄2	DJ Hero 2	Activision Blizzard	音乐	美版
20日	异灵恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
26日	星球大战 原力释放 II	Star Wars: The Force Unleashed II	LucasArts	动作	美版
26日	神鬼寓言III	Fable III	Microsoft	角色扮演	美版
26日	模拟人生3	The Sims 3	EA	模拟育成	美版
2010年11月					
4日	舞蹈中心	Dance Central	MTV Games	音乐	美版
4日	Kinect大冒险	Kinect Adventures	Microsof	动作t	美版
4日	Kinect欢乐赛车	Kinect Joyride	Microsoft	竞速	美版
4日	Kinect体育	Kinect Sports	Microsoft	体育	美版
4日	Kinect动物	Kinectimals	Microsoft	模拟育成	美版
4日	塑形 健身进化	Your Shape: Fitness Evolved	Ubisoft	体育	美版
5日	体感运动	MotionSports	Ubisoft	体育	美版
9日	使命召唤 黑暗行动	Call of Duty: Black Ops	Activision Blizzard	主视角射击	美版
16日	刺客信条 兄弟会	Assassin's Creed: Brotherhood	Ubisoft	动作	美版
16日	极品飞车 热力追踪	Need for Speed: Hot Pursuit	EA	竞速	美版
18日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	澳版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2010年秋	火影忍者 疾风传 终极风暴2	动作	2010年秋	横冲直撞 旧金山	动作
2010年冬	征服	动作射击	2010年内	恶魔城 暗影之王	动作
2010年内	马克斯·佩恩3	动作射击	2011年1月25日	死亡空间2	主视角射击
2011年2月1日	龙之世纪 II	角色扮演	2011年4月5日	战争机器3	动作射击
2011年2月22日	子弹风暴	主视角射击	2011年春	幽灵行动 未来战士	主视角射击
2011年春	伊甸之子	音乐	2011年内	入口2	主视角射击
2011年内	潜龙谍影 崛起	动作	2011年内	狂暴	主视角射击

07.01 苍翼默示录 连续变幻

多机种 格斗 ■Arc System Works ■对应机种为PS3、X360 CERO B 推荐度 A



作为目前人气上升最快、画面表现最华丽的2D格斗游戏“《苍翼默示录》系列”最新作，《连续变幻》虽然以去年冬季推出的街机版为蓝本，但却加入了众多家用机版新要素，其中包括一名新角色、原创的故事模式、详细的教学模式等等，即便对老玩家也有很大的吸引力。至于那些初次接触系列的人，游戏的上手难度并不高，玩过《罪恶装备XX》等作品的玩家能很快熟悉本作的系统。不过由于港版发售日延期，期待中文版的玩家还要再稍等一段时间。另外，目前已确定DLC会增加新角色。

07.01 闪电十一人3 世界的挑战

攻略预定

NDS 角色扮演 ■Level–5 ■无对应周边 CERO A 推荐度 B



时隔一年，超次元足球游戏《闪电十一人》的正统续作再次与我们见面。本作的剧情设定在前作的几月后，讲述青少年世界杯开幕后，元堂守率领代表日本的“闪电日本”队挑战世界强豪的故事。游戏的容量是前作的两倍，容量的提升换来的不仅是增加过场动画，还加入了“必杀战术”和“连锁射门”两个新系统，“必杀战术”需要根据队伍的阵型和队友的配合才能发动，玩家在比赛中要合理利用该系统才能突破对方的防线。而“连锁射门”可以让球员在队友射门的基础上再次射门，必杀技威力更强。

07.15 最后的战士

攻略预定

PSP 动作角色扮演 ■Capcom ■无对应周边 CERO B 推荐度 A



游戏的制作阵容可谓空前强大，松川美苗、新纳一哉、野岛一成、下村阳子、吉川达哉五人个个都是以知名游戏系列享誉业界的制作精英，因此这次的合作很自然地让官方打出了“PSP上最强RPG”的宣传口号。游戏围绕三名为了成为“大陆上最强战士”的主角的遭遇而展开，战斗为即时制，玩家需要把握好按键的时机才能发现敌人的破绽，进行有效的进攻。另外玩家在战斗前可以设定主副两种“战术形态”，并根据实际的战况进行切换，不同战斗形态所能使用的技能将会对战术的运用起到决定性作用。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

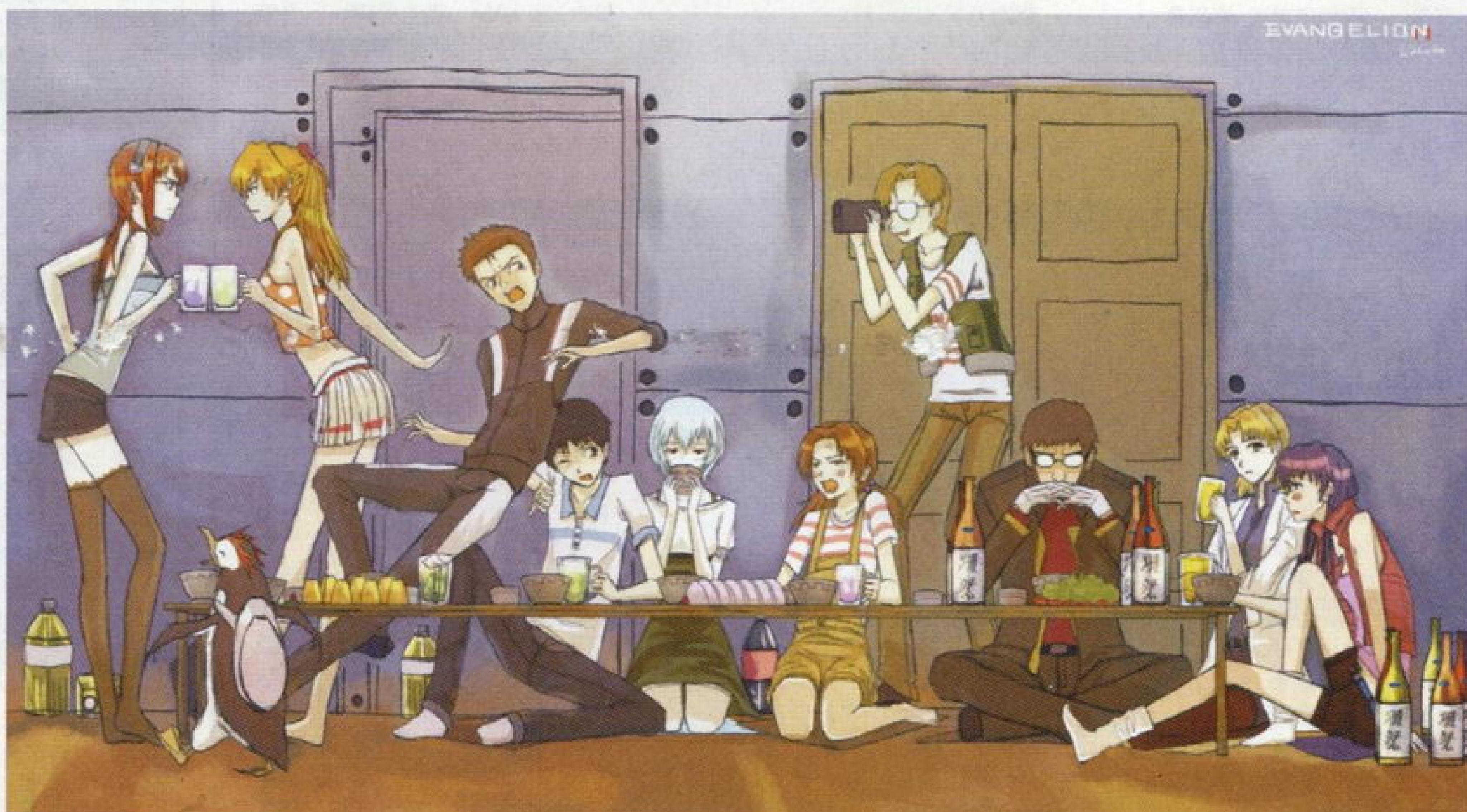
栏目主持 一刀

本期E3特刊制作过程中恰逢世界杯。临截稿那段，为了如期出刊，所有编辑都开足了马力，紧张的劳作每天都持续到华灯初上，而晚间看球则成了绝佳的放松机会。对习惯于晚睡的本刀来说，把电视调为静音模式在深夜那场球赛的伴随下缓缓入眠，感觉好极了。而在进入梦乡前，看着绿茵上挥洒汗水的球员，我往往回想起学生时代。那是一段有大把时间用来踢足球、打篮球的岁月，当然还包括美妙的暑假！今年暑假要到了，不知大伙怎么安排，不过这里倒是有个好建议：利用暑期搞创作，投稿参加我们的月度评选吧，有惊喜奖品哦！（7月获奖情况和8月奖品设置请参看P154"一刀有话说（特别版）Vol.10"）



广州·羊习习

《恶魔战士》系列"中的莉莉丝一向以少女形象示人，与她走性感路线的姐姐莫尼卡相比，人气要逊色不少。不过上图中她把头发染成和姐姐一样的颜色，"S"造型一摆，也颇有些风情呢！



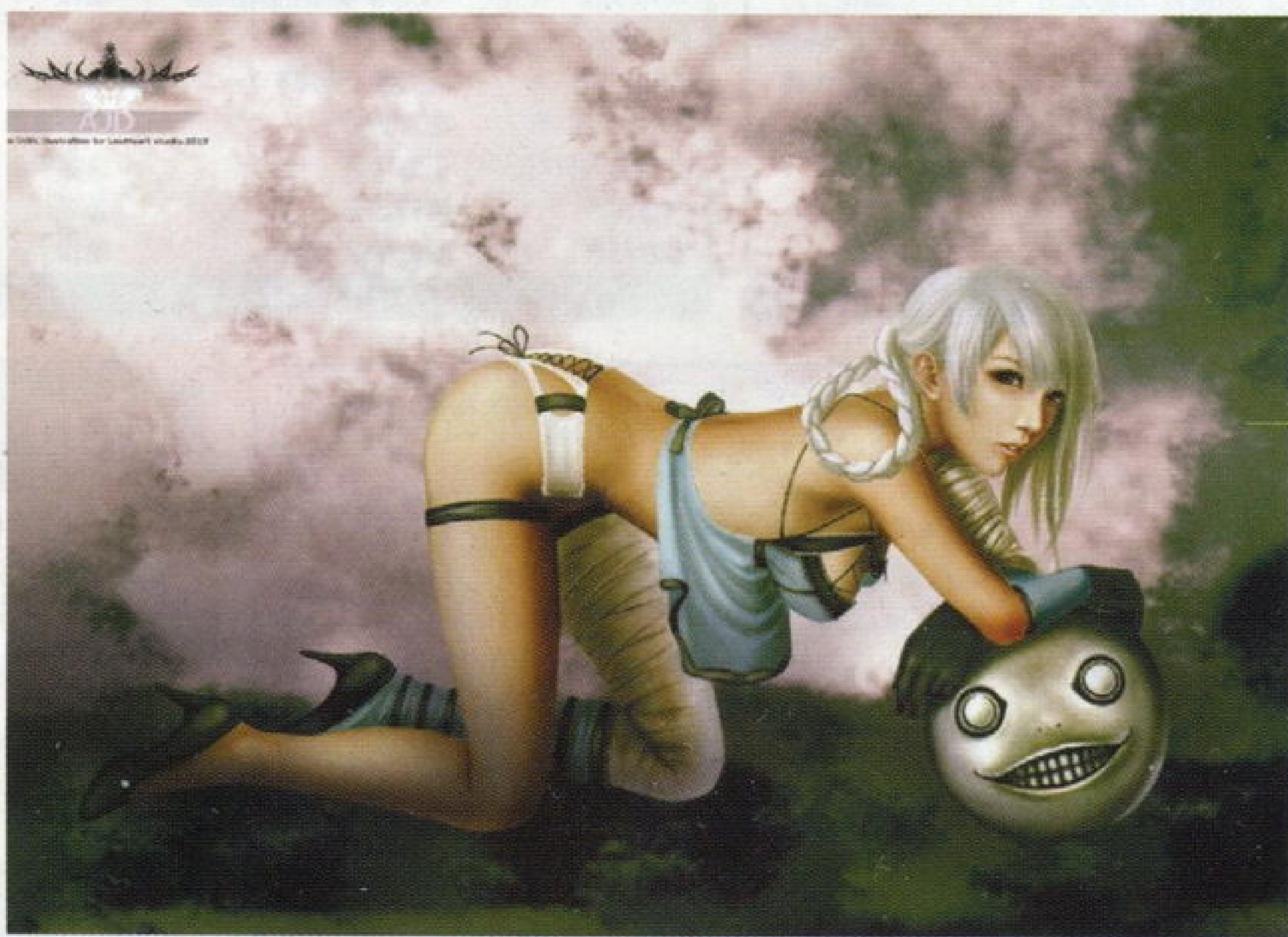
中山·litlicha

非常妙趣横生的《EVA》全家福式同人作品。仔细留意大家的神态表情，每个人都被刻画得相当传神。显然，作者不仅对原作有着深入的了解，而且在对人物气质和细节的把握上颇有心得。



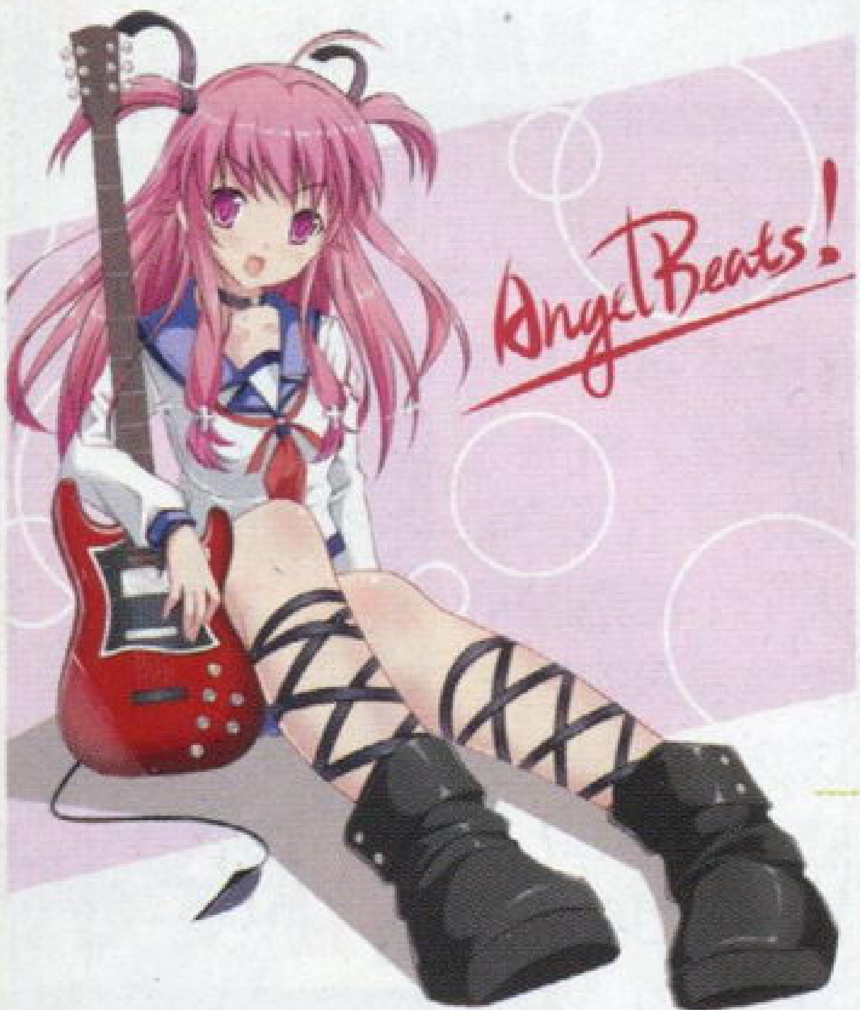
深圳·韦煜

樱花树下，"轻音部"的成员合影留念。除了采用光线投射的绘法，作者还将每个人的个性表现得淋漓尽致：害羞的梓喵、充满好奇的唯、喜欢自我表现的"大小姐"……HTT若能在漫天飞舞的樱花下举办Live那就更美了。(笑)



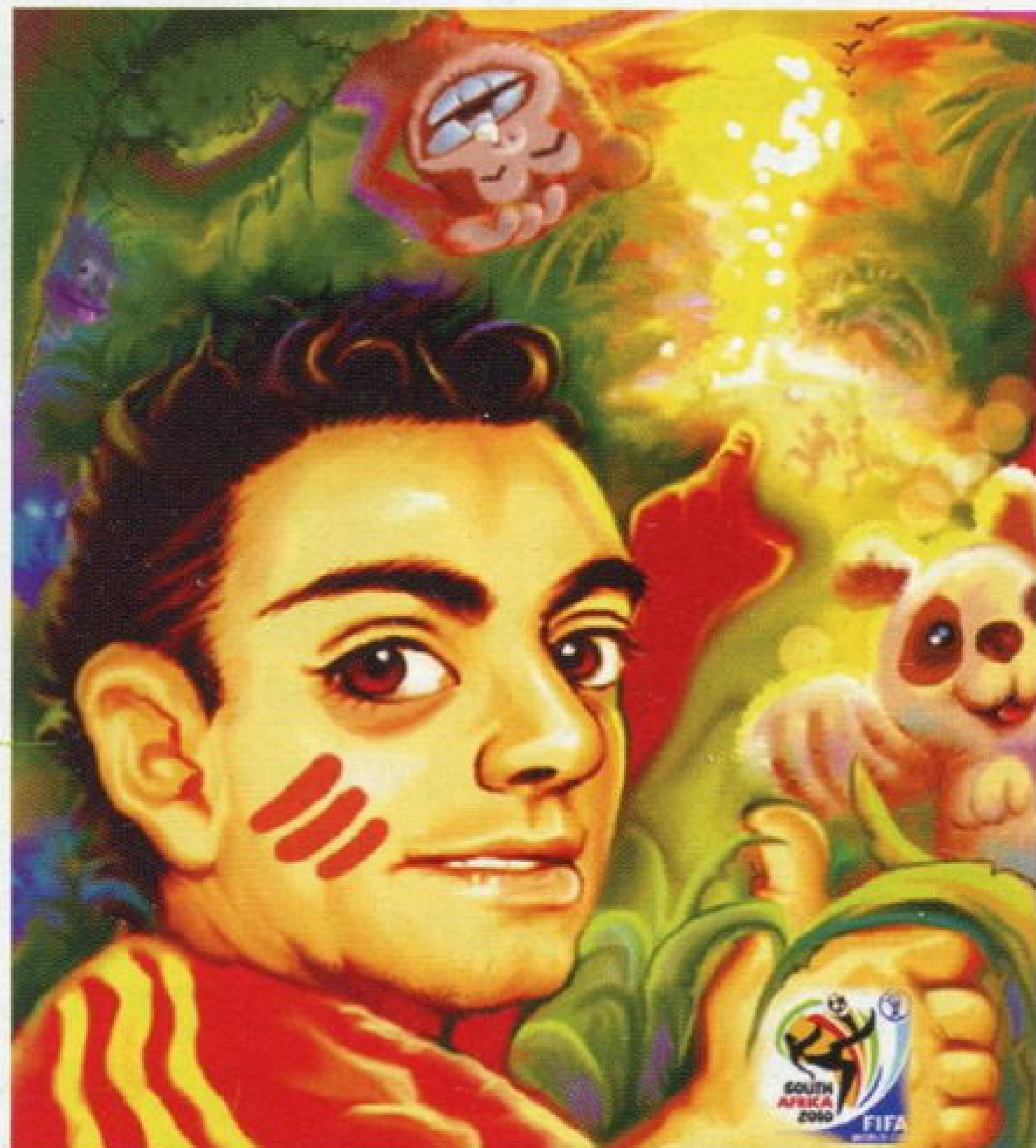
四会·AJD

在今年前半年上市的游戏中，一款作品两个版本两套人物关系的《尼尔》应当算得上话题之作。左图是游戏的主角之一卡伊涅，用性感撩人来形容她丝毫不为过，但前提是千万不要被剧透……



北京·花葬

麻枝准的《Angel Beats!》已经完结，由依的消失成为了这部走剧情和音乐路线的动画中最美、最感人的画面之一。作者将这位抱着吉他的小恶魔甜美的笑容定格，粉色系的主色调衬托了人物的可爱与调皮。



珠海·陈志远

球迷读者对哈维这张笑脸应该不会感到陌生，无论是在巴萨还是西班牙国家队，中场组织核心都非他莫属。而右边这幅漫画像，也有着一个响亮的名字——《哈维剑指世界杯》！制作本期栏目时，世界杯刚进入淘汰赛阶段，预祝哈维在对阵葡萄牙的比赛中能有上佳表现！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

上海 褚广陵：上海 褚广陵：各位编辑们有没有想来看世博会的？如果没来的话建议别来了，人太多啦。我是本地人，几个月下来也没好好看过几次，人山人海的太恐怖了。（一刀回复：谢谢提醒，不过对所有小编来说，做完E3特刊后最想干的事就是躺在床上睡个三天三夜。世博会什么的，最没感觉了！）

特特莉的工作室
艾兰德的炼金术士2

原名：トトリのアトリエ~アーランドの炼金术士2~ | 机种：PS3
类型：角色扮演 | 发行：Gust | 发售日：2010年6月24日

14岁少女的寻亲之旅　充满感动与欢笑的炼金生活

艾兰德大陆的冒险再次启程

前作经典角色强势回归　更人性化的调合系统使人沉迷

